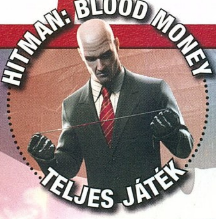
MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU



HITMAN: BLOOD MONEY

TELJES JÁTÉK

6 OLDALON

100 JÁTÉK 2013-RA

MI MÁR TUDJUK, HOGY MIVEL JÁTSZOL IDÉN!

4 OLDALAS TESZT

DmC: DEVIL MAY CRY

ÚJ FEJLESZTŐKKEL INDULT ÚJRA A LEGENDÁS SOROZAT!

MINECRAFT ROVAT

MOST ELŐSZÖR!

VÁROS A FELHŐK FELETT, REJTÉLYEK, STEAMPUNK ELEMEK ÉS IDŐUTAZÁS

BIOSHOCK INFINITE

1995 Ft 2013. 01.

4 OLDALAS ELŐZETES

ALIENS: COLONIAL MARINES

VÉGRE EGY MÉLTÓ JÁTÉKFELDOLGOZÁS KÉSZÜL A GEARBOX MŰHELYÉBEN!

ÖSSZESEN 37 JÁTÉK

PLANETSIDE 2

BF3: AFTERMATH

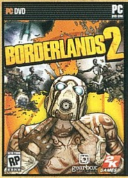
ARMY OF TWO 3

» 4 VIDEOTESZT » 8 ELŐZETES » 26 TESZT » VÍRUSIRTÓ

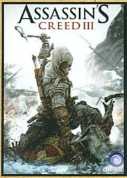
PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

ÉVES ELŐFIZETÉS (12 lapszám) VÁLASZTHATÓ BÓNUSZ PC-S JÁTÉKKAL!

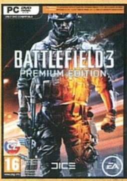
Hitman Absolution
+ 12 PC Guru magazin
Új előfizetéssel: 21 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 20 990 Ft



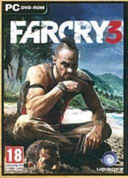
Borderlands 2
+ 12 PC Guru magazin
Új előfizetéssel: 21 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 20 990 Ft



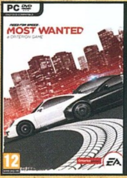
Assassin's Creed III
+ 12 PC Guru magazin
Új előfizetéssel: 20 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 19 990 Ft



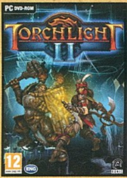
Battlefield 3 Premium Edition
+ 12 PC Guru magazin
Új előfizetéssel: 23 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 22 990 Ft



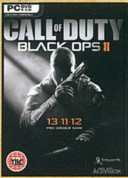
Far Cry 3
+ 12 PC Guru magazin
Új előfizetéssel: 20 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 19 990 Ft



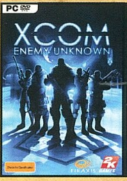
Need for Speed: Most Wanted
+ 12 PC Guru magazin
Új előfizetéssel: 20 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 19 990 Ft



Torchlight II
+ 12 PC Guru magazin
Új előfizetéssel: 18 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 17 990 Ft



Call of Duty: Black Ops II
+ 12 PC Guru magazin
Új előfizetéssel: 23 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 22 990 Ft



XCOM: Enemy Unknown
+ 12 PC Guru magazin
Új előfizetéssel: 21 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 20 990 Ft

További választható játékok az éves előfizetés mellé: FIFA 13, BF Premium előfizetés, MoH: Warfighter, WoW: Mists of Pandaria, Guild Wars 2. Részletek: www.pcguru.hu/webshop

ÉVES ELŐFIZETÉS (12 PC Guru magazin) SSD MEGHAJTÓVAL!

Kingston SSDNow V+300 60 GB meghajtó

A Kingston SSD megnövelt életciklusa és sebessége maximális felhasználói élményt kínál. Az egység SATA 3.0 csatlakozón 535 MB/s olvasási sebességgel bír, és 460 MB/s-mal írható. A V+300 SSD-család a SandForce SF-2281 vezérlőjét tartalmazza, valamint támogatja a SATA Rev 3.0 (6 Gb/mp) szabványnak megfelelő csatolókat, és visszafelé kompatibilis a korábbi SATA szabványokkal is.

Új előfizetéssel: 27 990 Ft

Meglévő előfizetőknek: 26 990 Ft

Ha szeretnél előfizetni, akkor irány a webshop! www.pcguru.hu/webshop
Meglévő előfizetőink kedvezménnyel hosszabíthatják meg előfizetésüket!

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen, vagy a 06-20/599-4697-es telefonszámon.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Szerkesztő
Takács Gábor (Wilson) • wilson@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina
Olvasószerkesztő
Páncél Róbert (]{redenc)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-30) 657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 16 990 Ft; 6 lapszám: 9570 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-20) 599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: Infopress Group Hungary Zrt.
Felelős vezető: Lakatos Imre

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

- BÉRGYILKOS A LEMEZEN
- MIT KÍNÁL 2013?

Vágjunk neki együtt a világvége utáni új évnek!

Mire ezeket a sorokat olvassátok, már lerágott csont, de azért hadd adjak hangot azon megkönnyebbülésemnek, hogy túléltük a tavalyi világvégét – kicsit aggódtam ugyanis, hogy a december 21. előtt végzett szerkesztőségi munka kárba vész. Szerencsére nem ez történt, így mindenki kézbe veheti 2013 első PC Guruját, amin a karácsonyi szám megjelenése óta dolgoztunk. Januárban hagyományosan téli álmot alszik a játékipar, csak nagyon kevesen mernek kijönni AAA-kategóriás játékokkal a novemberi és decemberi dömpinget követően. A Capcom viszont idén összeszedte minden bátorságát, és megjelentette a Devil May Cry rebootot, az év első igazán jó játékát – négy oldalas tesztünket a lap 42. oldalán olvashatjátok. A japánokon kívül más nagyobb kiadó nem erőltette meg magát, mi azonban készültünk az „ínséges időkre", így a mostani számunkban nem kevesebb mint 26 tesztet olvashattok.

Az előzetesek terén viszont már érezhető, hogy erős év elé nézünk, és ezt jól bizonyítja az a hatoldalas összeállítás is, amiben kereken száz 2013-ban megjelenő PC-s és konzolos játékot szedtünk össze. Ezen felül aztán ott vannak még az olyan nagyágyúk, mint a BioShock: Infinite, vagy éppen az Aliens: Colonial Marines, amelyekről részletes előzeteseket olvashattok a magazin hasábjain.

Teljes játék terén is igyekeztünk erősen kezdeni az évet, így a PC Guru DVD-mellékletén a 2006-os Hitman: Blood Money kapott helyett, egy lopakodással jócskán megtűzdelt TPS, amit a nosztalgia okán még azoknak is érdemes lesz újra elővenni, akik most fejezték be a vadonatúj Hitman-epizódot, az Absolutiont.

A szokásos tesztek és előzetesek mellett ezúttal egy Gamer szótárt is összeállítottunk, letesztelték a Nintendo legújabb konzolját, a Wii U-t, elindítottuk a mostantól rendszeresen jelentkező Minecraft rovatunkat, sőt, a DVD tasakján egy extra kódot is találtok, amit a Drake Knight című magyar böngészős játékban használhattok fel (többek között) a karakteretek tápolására – magáról a programról pedig a 86. oldalon olvashattok.

Az év első magazinjához mindenkinek jó szórakozást, és azt kívánom, hogy 2013-ban is...

...A GURU LEGYEN VELETEK!

Bate

A HÓNAP JÁTÉKA

Thomas Was Alone

A hónap játéka januárban egy kis indie csoda, egy platformjáték, amiben a főhősök nem mások, mint színes négyszögek!

A HÓNAP TESZTJE

DmC: Devil May Cry

Az év első nagy durranása január 25-én érkezik a boltok polcaira, de nálunk már most elolvashatjátok a PC-s verzió tesztjét.

A HÓNAP ELŐZETESE

BioShock: Infinite

Már nagyon várjuk, és még egyszer utoljára összeszedtük, hogy mit lehet tudni a tavasszal érkező új BioShockról.

Túléltük a világvégét, a legutóbbi karácsonyt, a szilvesztert, sőt, még az aktuális szám lapzártáját is, és ha már így alakult, akkor eláruljuk azt is, hogy a szerkesztőség tagjainak mi okozná a legnagyobb örömöt 2013-ban. Lássuk!

Bate

Nos, igazából én egy nagyobb lakásnak örülnék, mert otthon lassan már nem férünk el a könyvektől, a játékoktól meg persze a rengeteg LEGO-tól, pedig idén még egyet sem vettem. Persze ennél sokkal, de sokkal fontosabb lenne, ha végre beköszöntene a VILÁGBÉKE!

Miguel

Én már annak is örülnék, ha idén finom lenne a dinnye, olcsó lenne a fagyi és a lángos, és nem fagyna el a cseresznye. Legyen sokszor felhőmentes az éjjeli égbolt, legyen forró a nyár, és ha kérhetem, legyen végre vége a zenés tehetségkutatóknak. Köszönöm.

Chris

Én az apróbb örömöknek is tudok örülni, szóval legyen reggel meleg kávé, friss perec, és ne robbanjon le alattam a busz. De ha igazán nagyot kívánhatok, akkor jó lenne, ha 15 forint lenne hirtelen a svájci frank középárfolyama, vagy megtalálnám Chocho asztalán a nyertes lottószelvényét.

JohnBart

Minek örülnék a legjobban 2013-ban? Nos, ha a kérdés félkomoly, akkor annak, ha sikerülne kockahasat gyúrnom a strandszezonra. Ellenben ha a kérdés komoly, akkor természetesen annak, ha Magyarország egy DLC-vel idén végre bekerülne a Euro Truck Simulator 2-be!

Wilson

Zooey Deschanel, Emilia Clarke, Alison Brie, Emma Watson, Emma Stone, Ellen Page, Deborah Ann Woll, Yvonne Strahovski, Georgina Haig, Stana Katic, Aubrey Plaza, Kaley Cuoco. Az összes, vagy csak egy, vagy egy-kettő, nekem mindegy. Nincsenek nagy igényeim.

Midnite_

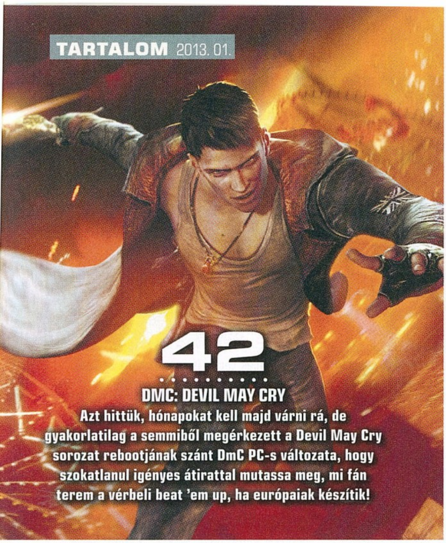
Ha az ígért világvége nem maradna el és a zombiapokalipszis végre bekövetkezne. Hát feleslegesen halmozom a konzerveket, víztisztító tablettákat és fegyvereket, hiába edzem magam testileg-lelkileg idén is? ... Na jó, ez csak vicc. Igazából egy pónit szeretnék.

Chocho

Egy több milliárd forintos lottónyeremény azért hosszú időre elégedett mosolyt varázsolna az arcomra, de mivel erre annyi az esély, mint… nos, mint a lottó ötösre, azt hiszem, már egy quakeconos Doom 4 bemutatónak is nagyon tudnék örülni. Ingyen sör is jöhet!

Mo

Mivel már nincs szükségem a világvégére épített titkos földalatti bunkeremre, így majd feldobom a Vaterára, a befolyt pénzből pedig remélem, gyorsan megvehetem majd az új Xboxot. Ezzel boldog is lennék egy ideig. De két hét zavartalan pihenés is jó lenne már…



42

DMC: DEVIL MAY CRY

Azt hittük, hónapokat kell majd várni rá, de gyakorlatilag a semmiből megérkezett a Devil May Cry sorozat rebootjának szánt DmC PC-s változata, hogy szokatlanul igényes átirattal mutassa meg, mi fán terem a vérbeli beat 'em up, ha európaiak készítik!

38

BIOSHOCK INFINITE

Száz százalékos bizonyossággal nem mernénk állítani, hogy a harmadik BioShock márciusban tényleg megjelenik, de reménykedjünk. Addig is összeszedtünk mindent, amit csak a játékról tudni lehet: az okokat, ami miatt megéri lelkesedni érte.

Tartalom

BEMUTATÓ

008 Hírek
012 Indie hírek
014 2013: Száz játék a világvége utánra
020 Theodore Reiker interjú
022 Gamer szótár
024 Beyond
026 Monaco
027 Don't Starve
028 Dark
030 Blade & Soul
032 Aliens: Colonial Marines
036 Army of Two: The Devil's Cartel
038 BioShock Infinite

TESZT

042 DmC: Devil May Cry
046 The Walking Dead: Episode 4-5
048 Baldur's Gate: Enhanced Edition
050 PlanetSide 2
052 Little Inferno
054 The Sims 3: Évszakok
056 Far Cry 3 multiplayer
058 Scribblenauts Unlimited
059 Hairy Tales
060 Battlefield 3: Aftermath
062 Thomas Was Alone
063 Primordia
064 Gas Guzzlers: Combat Carnage
066 Guardians of Middle-earth
068 Black Knight Sword
069 Family Guy: Back to the Multiverse
070 LittleBigPlanet Karting
071 PlayStation All-Stars Battle Royale
072 Wonderbook: Book of Spells
074 Call of Duty: Black Ops II – Declassified
075 PlayStation All-Stars Battle Royale (PS Vita)
075 Ecolibrium
080 Mobiljáték tesztek

PC GURU EXTRA

076 Nintendo Wii U
086 DrakeKnight

HARDVER

094 Hardver hírek
096 ASUS Transformer Pad TF300T
097 ZyXEL WHD6215
098 Hardver bemutató
100 ASUS Taichi 21
102 Guru ÁlomPC
104 Hardver mentőöv

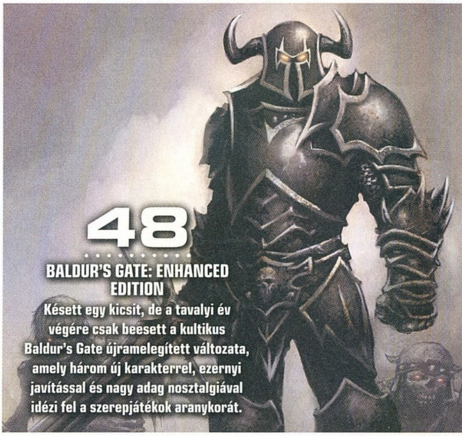
ROVATOK

082 Klasszikusok újrajátszva (Battlefield 1942)
084 Minecraft
088 Top 5 Legjobb vétel
089 Nosztalguru
090 Gondolatébresztő
092 Játékmentőöv
106 Levrov
112 Egy kis közösségi élet

32

ALIENS: COLONIAL MARINES

Amikor az újság a kezetekben lesz, már kevesebb mint egy hónap maradt az évek óta várt Aliens-játék megjelenéséig, de még futottunk egy kört vele, mielőtt elszabadul a káosz.



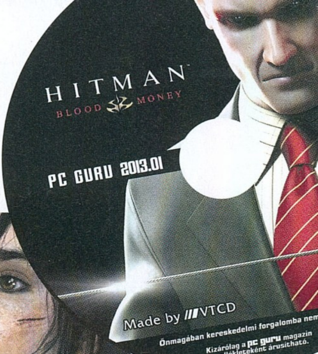
48

BALDUR'S GATE: ENHANCED EDITION

Késett egy kicsit, de a tavalyi év végére csak beesett a kultikus Baldur's Gate újramelegített változata, amely három új karakterrel, ezernyi javítással és nagy adag nosztalgiával idézi fel a szerepjátékok aranykorát.

DVD-TARTALOM

A 47-es ügynök, meg a többiek...



PC GURU LIVE — VIDEOTESZTEK

Ahogy megszokhattuk, december végére kicsit lelassult a játékipar dömpere. A nagyobb címek már mind a boltokban pihennek, így hát alig-alig maradt olyan játék, amiről videotesztet tudtunk forgatni. Azért persze igyekeztünk, hiszen most is négy nagyszerű darab várja a nagyérdeműt, melyek közül külön figyelmetekbe ajánljuk majdnem rekordhosszúságú, több mint 20 perces Far Cry 3 videónkat, amelyben Bate és Chris alaposan kivesézi a tavalyi év egyik legnagyobb durranását.

PC GURU LIVE — TRAILEREK

Bár sokan közületek valószínűleg már csak YouTube-on vagy más videomegosztó portálokon keresztül néztek videókat, azért mi is összeállítottunk egy kisebb pakkot a DVD-lemezünkre, a közeljövőben megjelenő játékok előzeteseiből. Így került rá a korongunkra a Bioshock Infinite első öt percét bemutató videó, pár látványos jelenet a Sniper: Ghost Warrior 2-ből, vagy az idei év egyik legígéretesebb PlayStation 3 játéka, a magazinunk Előzetes rovatában is szereplő Beyond: Two Souls bemutatói.

TURKÁLÓ — DRIVEREK, KÉPNÉZEGETŐ, DVD-ÍRÓ SZOFTVEREK

Barátságos méretű teljes játékunk miatt újra lehetőségünk adódott feltölteni a DVD-mellékletünkön található Turkáló könyvtárunkat, ahová a legszükségesebb programokat gyűjtöttük össze. Új videokártya-driverek, ingyenes képnézegető programok, médialejátszók, CD/DVD-író szoftverek és vírusirtók lapulnak ott, melyeket akkor is érdemes lehet végigböngészni, ha már úgy érzed, semmi újat nem mutathatunk neked a témában. Ki tudja, talán akad ott egy olyan progi, ami jobb, mint amit épp használsz, és ráadásul még ingyen is van.

PC GURU EXTRA — PÓLÓPÁLYÁZAT

Kreatívnak tartod magad? És mit szólnál egy éves PC Guru előfizetéshez, plusz további nyereményekhez? Nos, most itt a lehetőség, hogy bebizonyítsd, milyen jól forgatod az ecsetet: tervezz nekünk PC Guru-s pólót, és nyerj vele egy ajándékcsomagot, ami az éves előfizetés mellett tartalmazni fog egy általad tervezett pólót, egy PC-s Mass Effect 3-at, és egy 2013-as asztali naptárat is! A tervezéshez szükséges logónkat megtaláljátok a DVD-melléklet Extra könyvtárában, további információkért pedig látogassatok el a http://bit.ly/pcguru _ polo címre.

ÍZELÍTŐ

Hihetetlen, de megint eltelt egy év. Megint egy kicsivel közelebb kerültünk azoknak a szuperprodukcióknak a megjelenéséhez, amiket úgy várunk. Chris például már javában készül Svédországba, hogy titokban belopózzon a DICE székházába meglesni, milyen lesz a Battlefield 4. De mielőtt nekilódulunk az új évnek és a hideg északnak, vessünk egy gyors pillantást e havi DVD-mellékletünkre is, melyen nemcsak egy hiper-szuper teljes játék és egy ahhoz tartozó magyarítás, hanem pár egyéb érdekesség is helyet kapott!

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/webshop** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

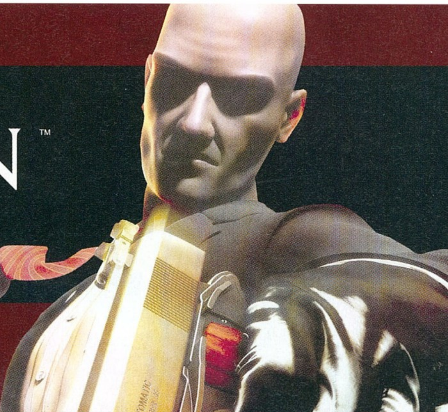
Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: CXCRFA8M

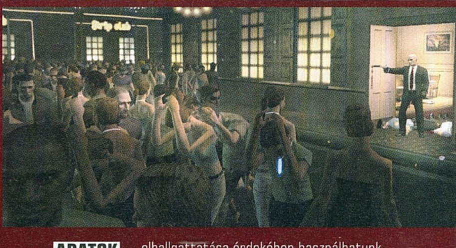
Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 5**-ös verzióját. A jelen számunkban található kód **2013. február 15-ig** érvényes.

GYILKOSSÁGRA HANGSZERELVE

HITMAN™ BLOOD MONEY



[ÍRTA CHOCHO] **Bérgyilkosnak lenni nem mindig olyan jó móka. Bár kétségtelen tény, hogy jól fizető, adómentes meló-ról van szó, le kell nyelni, hogy csak eszközök vagyunk, és ezért minden mocskos megbízatást vállalnunk kell.**



Pár hónapja volt szerencsénk bemutatni a legújabb Hitman-epizódot, az Absolutiont. A játék remek lett, Bate 90%-os értékeléssel jutalmazta a kopasz bérgyilkos visszatérését, mely jó ideje érett már, hisz utolsó zongorahúros leszámolás-sorozatunk óta nem kevesebb mint hat esztendő telt el. A Blood Money megvadult 47-es ügynökének akkoriban még nem ment ilyen jól a sora, saját magát volt kénytelen eltartani, büdösebbnél büdösebb ügyletek és megbízatások közepette. Ez a történet mindig is kakukktojás volt a Hitman-játékok sorában, hisz már nem egy ködös összeesküvés vagy a „nagyobb jó" iránti fáradhatatlan harc hajtotta előre hősünket, hanem a puszta túlélési ösztön: az a genetikai védőháló, ami oly tökéletes és hidegvérű gyilkossá varázsolta a klónozási kísérletek eredményéből született 47-est. S mivel az Absolution most minden bizonnyal sokak karácsonyi ajándéklistáján szerepelt, pont ideje újraélni a Blood Money gengsztermeséjét, melyet büszkén nyújtunk át nektek a PC Guru magazin első, 2013-as teljes játékaként.

Hiába hétéves játék, a Blood Money rettentő jól öregedett, mai szemmel nézve is minden szempontból megállja a helyét

PISZKOS PÉNZ

A Blood Money története nem sokkal a Contracts eseményeit követően veszi fel a fonalat. Az Ügynökség nincs többé, így 47-es kénytelen rászabadulni az amerikai éjszakára, hogy azokat ölje meg, akikért a legtöbbet fizetnek neki. Nem hibáztathatjuk, ez az, amihez a legjobban ért, végtére is Ort-Meyer professzor alkotása lombikkora óta gyilkolásra termett. A sztori a Blood Money-ban két síkon fut: először a 2004-es és 2005-ös eseményeket ismerjük meg visszaemlékezések formájában, majd elugrunk a játék jelenébe, 2006-ba, hogy új értelmet adjunk a feltámadás szónak. Többet elárulni a történetről felérne egy 47-esnek adott barackkal, szóval ahelyett, hogy kísértenénk a sorsot és elrontanánk a meglepetéseket, inkább térjünk át magára a játékra, mely az addig megjelent három Hitman-felvonás legjobb elemeit hivatott magába olvasztani. Akik ismerik a szériát, azoknak nem újdonság, hogy egy műfajilag igen nehezen besorolható programról beszélünk. Afféle lopakodós TPS-sel állunk szemben, mely azonban nem sok rokonságot mutat a Metal Gear Soliddal vagy a Splinter Cell-lel. 47-es bőrébe bújva ugyanis nem a sötétben manőverezünk, hanem eggyé kell válnunk a környezetünkkel, hogy a lehető leggyanútlanabb pillanatban csapjunk le áldozatunkra.

A játék felépítése küldetésekre bomlik (összesen 13-ra): minden pályán kapunk egy célpontot, akit muszáj kiiktatnunk, és innentől elengedik a kezünket, nekünk kell rájönnünk, honnan érdemes lecsapni és főleg, hogy jutunk el oda csendesen, észrevétlenül. Áldozatunk felkutatása és elhallgattatása érdekében használhatunk álruhákat, kereshetünk láthatatlan útvonalakat (szellőzők, csöndes lépcsőházak stb.), vagy akár elő is kaphatjuk a két hangtompítós Berettát, hogy megmutassuk a sok gazdag szemétládának, hol lakik az úristen. Döntéseink és stratégiánk sokat elmond arról, milyen játékosok vagyunk, és bár a Blood Money nem díjazza az esztelen öldöklést, sok akadály nem állja utunkat, hisz megbízóinknak csak egy dolog számít: a célszemély örök elszenderedése.

PÉNZ BESZÉL

Persze a címből már kikövetkeztethető, hogy a negyedik Hitmanben jelentős szerephez jut az elkölthető zöldhasúak száma, melyet befolyásol a játékstílusunk és a teljesített cél „tisztasága" is. Magyarán, ha a fent említett szociopata gyilkológép szerepét öltjük magunkra, nemcsak hogy megnehezítjük a dolgunkat – elvégre a Blood Moneyban elég egy jól irányzott lövés a halálhoz –, de még a pályák után járó fizetésünk sem üti meg a kellő mércét, ergo a következő küldetésünkre csak szűk keretből vásárolhatunk be kedvenc feketepiaci fegyverkereskedőnknél. Persze a legmodernebb

ADATOK

KIADÓ
Eidos

FEJLESZTŐ
IO Interactive

MŰFAJ
Lopakodós akciójáték

MULTI
Nincs

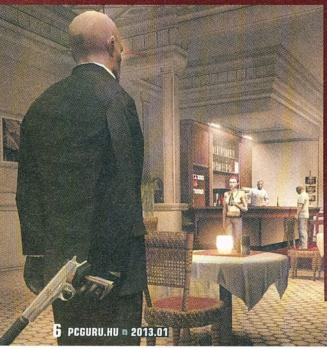
GÉPIGÉNY

1,5 GHz-es processzor; 512 MB RAM; 256 MB VGA; 5 GB HDD

INFO

A Hitman: Blood Money 2006. május 26-án jelent meg PC-re, PlayStation 2-re, Xboxra és Xbox 360-ra a bérgyilkosos sorozat negyedik részeként. A hamarosan boltokba kerülő, konzolos HD Trilogy kiadásban is megtalálható lesz.

A Blood Money páratlanul változatos epizód. A küldetések során ezernyi helyen fordul meg a 47-es ügynök, a hagyományos hotelszobák és éttermek mellett akár egy szanatóriumban is lehúzva a napi 8 órát.



HA NEM OLVASHATÓ A DVD

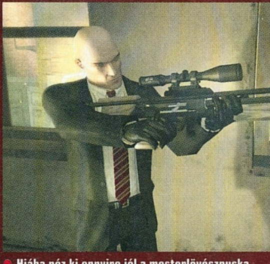
Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy e-mailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

felszerelés sem garantálja, hogy nem vesznek észre, vagy hogy azt ölünk meg, akit csak akarunk, de legalább több golyó marad a tárban, és a kezünkben szorongatott hangtompítós mordály ereje sem mindegy egy-egy golyóálló mellényben feszítő őr esetén. Egyébként, ha már szóba jöttek az őrök, sajnos meg kell említeni, hogy a Blood Money-ban a mesterséges intelligencia nem lett az igazi. A többi Hitman-játék korát megelőző minőségű MI-je után itt be kell érnünk pár tök ostoba fegyveressel, akiknek fel sem tűnik, hogy egy kopasz, szótlan fickó feszít kollégájuk egyenruhájában.

Kárpótoljon viszont, hogy a Blood Money ennek ellenére sem könnyű játék: a legnehezebb fokozaton a profiknak is bőven jut kihívás, mert nem mindegy, mikor merre kódorgunk, és bár az álruháknak

Magyar bérgyilkos

Habár a Hitman-sorozat nem éppen a nehezen érthető, fordulatokkal és ezernyi karakterrel megtűzdelt sztoriról ismert, azért mégsem árt, ha az ember érti, pontosan miért is kell a célpontokat a föld mélyére juttatni. Szerencsére a Blood Money-hoz is készült rajongói fordítás, melyet DVD mellékletünkre is ráraktunk. A telepítéshez elég csak elindítani, a többi már magától megy!



Hiába néz ki ennyire jól a mesterlövészpuska, ha ez az eszköz kelti a legnagyobb feltűnést

Az alsó képen látható operaházas küldetés a Hitman: Blood Money egyik csúcspontja

a valóságban látottnál jóval nagyobb hatalma van, azért meg kell hagyni, hogy a pályatervezők a maximumot hozták ki a koncepcióból, és egy-egy maskara megszerzéséért igencsak sokat kell dolgoztatnunk a kopasz fejünk mögött megbúvó szürkeállományunkat. A helyszínek már magukban is megérnek egy misét, hisz a több mint egy tucat küldetés folyamán olyan elképesztő helyekre jutunk el, mint a Fehér Ház, Párizs, vagy a soha nem alvó Las Vegas. Bár Budapest ezúttal kimaradt a repertoárból, magyar vonatkozása így is van a játéknak (erről később még lesz szó), és különben is, gyönyörű fővárosunknak sem biztos, hogy jó reklám, ha a 47-es folyton a macskaköves utcáin puffogtatja a hangtompítóst. Összességében tehát egy jól összerakott Hitmant vehetünk a kezünkbe, mely ráadásul megörökölte az első két rész fantasztikus hangulatát: nem elég, hogy dicsőségtől ittas érzés likvidálni a célszemélyt, de minden egyes gyilkosságnak lélektani súlya van, ami a Contracts akciódúsabb missziói után felér egy bögre (ciános) kávé frissítő hatásával.

NINCS KOPASZ FEJ, CSAK SE...

A Hitman: Blood Money a megjelenésének idején kifejezetten jól kinéző játéknak számított. Bár az Xbox 360-as változat nem sikerült a legjobbra, a PC-s verzió grafikája nagyon szépnek tűnt a konkurensek mellett, különösen magas felbontásban, élsimítással. Az IO Interactive védjegyének számító élénk, kontrasztos színek, és a még most is elégedett hümmögést kiváltó animációk úgy keltik életre a 47-es ügynök világát, ahogy más képtelen lenne, és bár a textúrák kicsit megkoptak az eltelt évek alatt, az erős PC-ken nem jelent gondot a látványjavítók alkalmazása, a pályatervezés pedig még mindig pazarnak hat. Persze a Hitman-sorozat nem lenne önmaga Jesper Kyd és a Budapesti Szimfonikusok látszólag ellentmondásos, ám nagyszerű összhangot teremtő muzsikája nélkül. A hangeffektek is jók, a szinkron is remekel, de mindez egyszerűen eltörpül a zenei oldal szuperlatívuszokban dicsőíthető kvalitása mellett. Komolyan, ezt minden magyar játékosnak hallania kellene, függetlenül attól, szeretik-e a Hitmant.

ELŐ AZT A FINOM ZSINÓRT!

A Hitman: Blood Money az Absolution megjelenéséig a sorozat legjobb része volt. Noha nem hozott forradalmat, mint az első rész, és nem is tökéletesítette úgy a formulát, ahogy a második, de képes volt bemutatni a 47-es ügynököt egy új környezetben egy ismeretlen publikumnak, méghozzá akkora sikerrel, hogy hat évvel később is releváns folytatást tehessenek le a franchise alapjaira. Akik kihagyták a Blood Money-t, mindenképp pótolják, mert megéri a belefeccölt 20 óra játékot, melyet nyugodtan megfejelhettek két-három teljes értékű végigjátszással. Hisz a 13 pálya mindegyikének többféle megoldása van, és ha már szép csendben kiiktattuk a célszemélyt, érdemes megnézni, mi történik, ha géppisztollyal megyünk vadászni...

Luxus videojáték-hoteleket készül nyitni a brit GAME bolthálózat

A hamvaiból főnixmadárként feltámadó, de még mindig nem teljesen stabil, elsősorban az Egyesült Királyságban jelen lévő **GAME** bolthálózat új üzleti lehetőségek után kutat, és az egyik első aranybányát (?) már meg is találta: luxushotel-hálózatot nyitnak. Az épületet a nem egészen az átlagemberek pénztárcájához tervezett stratfordi Staybridge Suites nyújtja, a GAME mindössze a reklámról, illetve videojátékokról gondoskodik. Miről is van szó pontosan? Egy olyan, egy-egy éjszakára kibérelhető lakosztályról, ahol három szoba várja azokat a meglehetősen jó anyagi körülmények között élő játékosokat, akik nem szeretnék, ha apu-anyu-barátnő-háziállatok zavarnának egy-egy Call of Duty-, Battlefield-, vagy Just Dance-meccs alatt. A „zónákra" osztott terület mindegyike hatalmas, 100 centis képátlójú HDTV-vel rendelkezik, alattuk pedig egy-egy PlayStation 3, Wii U, valamint Xbox 360 várja a lemezeket. A teljes kiszolgálásról a csurig töltött minibár gondoskodik, amely olyan roppant egészséges, tényleg gamerekre szabott terméket tartalmaz, mint a mélyhűtött pizza, a chips, a sör, a bor, és az ezernyi cukrozott üdítőital, az átmulatott éjszakát pedig villásreggeli hivatott megkoronázni. Természetesen ennek alaposan meg is kérik az árát, egy éjszaka 199 fontba, azaz nagyjából 74 ezer magyar forintba kerül.

Creative Warhammer készül

Warhammer-rajongók, örvendjetek: új tulajdonoshoz vándorolt a fantasy ágazat összes joga, így a jövőben igazi veterán csapat készíti a játékváltozatokat. Kikről van szó? Az elsősorban a Total War sorozatról ismert **Creative Assembly**ről, arról a brit stúdióról, amely olyan klasszikusokat termelt már ki, mint a két Shogun, a Rome vagy az Empire. A Warhammer Fantasy adaptációkat elsősorban nem a már ismert brigád, hanem egy újonnan alapított, belsős részlegük fogja gyártani, 2013-as kezdettel. A Warhammer 40.000-et a váltás nem érinti, az továbbra is a THQ-nál, illetve a Relic Entertainmentnél marad.

PÉNZ BESZÉL: ÜZLETI HÍREK

KARÁCSONYI MINECRAFT-LÁZ

Amikor az ember már azt hinné, hogy nem maradt olyan ember a földön, aki nem vette meg a **Minecraft**et, jön az élet és az ünnepek, hogy megcáfolják ezt. Újabb rekordot véshet be ugyanis a nagykönyvbe a svéd Mojang: karácsony napján, alig 24 óra leforgása alatt közel félmillió új ügyfelet sikerült szerezniük. December 25-én 453.000 példány fogyott, ezzel pedig már 18 millió Minecraft van a világon, beleértve a PC-s, az X360-as, az iOS-es és az androidos változatot is. A nagy kérdés már csak az, meg tudja-e ismételni ezt a sikert az idén érkező Scrolls...

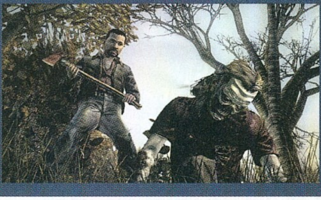
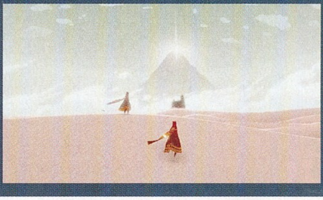
CSŐDVÉDELMET KÉRT A THQ, BIZONYTALAN A JÖVŐJE

Reméljük, nem unjátok még, hogy az üzleti rovat egy jelentős része minden hónapban a **THQ**-ról szól, de ez egyszerűen elkerülhetetlen: szinte kéthetente van fordulat abban az ügyben, ami most már évek óta húzódik. Változás ezúttal a két ünnep között történt, a THQ ugyanis a csődvédelembe menekült. Ez nem jelenti azt, hogy megszűnt volna a kiadó: egy olyan, az üzleti világban bevált eljárásról van szó, amely lehetővé teszi a bajban lévő cégeknek az átszervezésre, talpra állásra tett kísérletek gyors és hatékony elvégzését anélkül, hogy ez leállítaná a normális ügymenetet, vagy a tulajdonosok nyakába zúdítaná a haragos részvényesek, befektetők összes követelését. A THQ első körben megállapodott a Clearlake Capital Group befektetőcéggel, hogy az 60 millió dollárért átveszi a kiadó javait, majd január 9-én elárverezi az egészet. Ez azonban nem tetszett a cég hitelezőinek, akik megtámadták az ügyletet mondván, ez kevés idő megfelelő vevőt találni, illetve az egyes IP-k külön-külön többet érnének, mint a kiadó egyben. A felülvizsgáló bíró helyt adott ennek, így az eredeti tervekkel ellentétben kisebb darabokban adhatnak túl a THQ-n. Jelenleg tíz komolyabb érdeklődő is van, többek között a Ubisoft, valamint a Warner szeretné megkaparintani magának a legértékesebb porciókat. A THQ-ról bővebben a Gondolatébresztőben olvashatsz.

LEZÁRULT AZ AGE OF EMPIRES ONLINE FEJLESZTÉSE. MOST MÁR CSAK PATCHEK LESZNEK, TARTALMI BŐVÍTÉSEK NEM KÉSZÜLNEK.

Évértékelés a Metacritic számaival

A **Metacritic** meglehetősen borús képet festett az elmúlt esztendőről a statisztikák alapján. A videojáték-, film-, tévésorozat- és zene-kritikákat összesítő, azok pontszámát átlagoló portál ezúttal is elkészítette évértékelését, kizárólag a szakma osztályzataira, illetve azok összességére hagyatkozva, aminél objektívebb értékelési szempontot szinte nem is lehet találni. Habár idén is meglehetősen erős volt a felhozatal, maguk a számok azt mutatják, hogy a 2012-es szoftverek alacsonyabb pontszámot kaptak, mint azok, melyek 2011-ben jelentek meg. Az év legsikeresebb, legnépszerűbb darabja a Telltale-féle The Walking Dead lett, annak is az X360-as változata, amely 95 százalékkal zárta az esztendőt – ez azonban csalóka, mert arra a dobozos kiadásra vonatkozik, amiről alig kilenc kritika született. Ráadásul az „Év játéka" kategória győztesei között a Walking Dead a legalacsonyabb pontszámmal viszi a prímet: utoljára a 2003-as GTA Vice City tudta 95 százalék alatt elbitorolni a címet a többi kihívótól. A kalandjátékot a Persona 4 Golden (94%), a Mass Effect 3 (93%), a Journey (92%), a Xenoblade Chronicles (92%), a Dishonored (91%), a Mark of the Ninja (91%), illetve a Borderlands 2 (91%) követte.

Multiplayer a Tomb Raiderben

Minden szempontból a sorozat nagy előrelépése lesz az idén márciusban érkező új rész: multiplayer költözik a **Tomb Raider** birodalomba. A Deus Ex: HR-ről és a Thief 4-ről ismert Eidos Montrealnál készülő többjátékos mód nem teljesen lesz hagyományos, Lara például egyáltalán nem szerepel majd benne. Egyelőre három játékmód biztos, a Team Deathmatchen túl Rescue néven futó hajsza is lesz, ahol két csapat küzd egymással: az egyiknek életerőcsomagokat kell gyűjtenie és egy adott pontra cipelnie, a másik pedig ezekre a serpákra vadászik. A sort az ismeretlen szabályrendszerű Cry for Help zárja.

Diablo III: Nem lesz deathmatch

Továbbra sem fél átírni vagy törölni terveit a Blizzard: ismét a vágóasztalon vérzett el a **Diablo III** egy tervezett funkciója. Kaszát ezúttal a Team Deathmatch játékmód kapott, ami tulajdonképpen már elkészült, az elmúlt hónapok során a finomhangolása és a tökéletesítése zajlott. A tesztidőszak viszont nem a várt eredményt hozta, a résztvevők többsége alig pár órán át tartotta szórakoztatónak ezt a játékmódot, később pedig nem éreztek motivációt a folytatáshoz. A PvP/PvE rajongóknak viszont nem kell teljesen lemondania a csoportos küzdelemről, az 1.0.7-es frissítéssel ugyanis megérkezik a duelling.

A „s*gget csinálok a számból" minősített esetével köszöntötte az új esztendőt Phil Fish, az alig két főt számláló Polytron feje. A „minden japán játék sz*r" kiszólásával az egész világot magára haragító Fish a FEZ portolásával készül 2013-ra – a játék kiadásakor viszont még váltig állította, hogy ez bizony sohasem fogja elhagyni az XBLA kötelékét, mert azt konzolos körülményekhez tervezték.

Hosszú évek nélkülözése után ismét esélyt kaphat egy önálló játék fejlesztésére a Massive Entertainment. Az elsősorban a World in Conflictról ismert stúdiót 2008-ban kebelezte be a Ubisoft, azóta pedig a kiadó legnagyobb címeibe dolgoztak be – ők követték el például az AC Revelations és a Far Cry 3 multiját. Most egy következő generációs szerepjátékon dolgoznak.

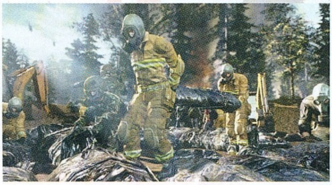
Új frontot nyit a Warhammer videojátékok piacán a jogokat birtokló Games Workshop. Az ezúttal kiadói feladatokat is ellátó cég a nyolcvanas évek kultikus táblás stratégiáját, a kissé félrevezető című Space Hulkot szeretné átíratni PC-re, Mac-re és iOS-re. A valamikor idén megjelenő adaptációban a Genestealerek lesznek az ellenfelek, egy 12 missziót tartalmazó kampány során.

A közeljövőben egészen biztosan nem fog leállni az évenkénti Assassin's Creed epizódok gyártásával a Ubisoft: tavaly is nagy kereslet mutatkozott a sorozat aktuális része iránt. Ezúttal az Assassin's Creed III termelte a milliókat: az amerikai függetlenségi háború köré font történetre jelen sorok írásáig hétmillió vásárló volt kíváncsi, PC-n, PS3-on, X360-on és Wii U-n egyaránt. A kampány összjátékideje 82 évszázadnál jár, orgyilkosságból pedig hárommilliárdnál is több jött össze.

ÚJ SZABADALOMMAL HARCOL A HASZNÁLT JÁTÉKOK ELLEN A SONY: AZ ELJÁRÁS EGYETLEN FELHASZNÁLÓRA KORLÁTOZNÁ A TARTALMAKAT.

A WarZ botrány

Sajnos a WarZ-vel tett előzetes túránk során nem jutott elég hely a játék létrejöttével és működésével kapcsolatos gyanús dolgok ecsetelésére, de ez nem is baj: azóta nemhogy dagadt, de valósággal hegynyi méretűre duzzadt a botrány. A **WarZ** ugyanis nemcsak hogy rossz lett, de sokkal inkább emlékeztet ügyesen álcázott pénzlopásra, mint videojátékra. Már az sem éppen elhanyagolható, hogy a tényleges fejlesztés nem évekkel ezelőtt, hanem a DayZ sikere után, valamikor idén júniusban vette kezdetét, olyannyira a csapat előző játékára, a War Inc-re építve, hogy komplett épület-, karakter- és fegyvermodelleket sikerült szinte egy az egyben áthozni. A bajt csak tetézte, hogy az előzetes ígéretekkel szemben a játék ára is változott (lefelé), és közben még szerverproblémák, továbbá nagyipari, folyamatosan elkendőzött csalássorozatok keserítik meg a kevéske tisztességes játékos életét. Persze ennek lett visszhangja is, a steames megjelenésre valótlanságokat állító adatlappal sikerült felkészülni, ami a közbotrány után a játék törlését eredményezte a Valve boltjából. A csapat azóta úton-útfélén próbál bocsánatot kérni minden elkövetett hibáért, de már késő: a WarZ megásta a sírját, és úgy tűnik, végleg benne is marad.



TOP 10

EGYESÜLT KIRÁLYSÁG 12.21 – 12.28

Far Cry 3

Vaas és a kiváló kalandok szigete az év végi vásár szezonterméke volt. A briteken kívül persze minket is meghódított, PC-n és konzolokon egyaránt.

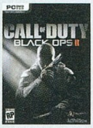
PCG 12.13 **95%**

FIFA 13

Mostanra ugye már mindenkinek mindene tele van az „angolok szeretik a focit" poénnal? Pedig az angolok még mindig nagyon szeretik a focit!

PCG 12.12 **90%**

Call of Duty: Black Ops II



A kárörvendőknek nem volt jó éve, az idei Call of Duty nem lett rossz, sőt, a multiplayer mód emberemlékezet óta nem volt ennyire szórakoztató.

PCG 12.10 **80%**

Hitman Absolution

A Square Enix tényleg jó vásárt csinált az Eidosszal: ahogy 2011-ben, úgy 2012-ben is az ő sorozataik tartották el a japán vállalatot.

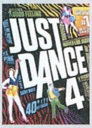
PCG 12.12 **90%**

Need for Speed: Most Wanted

Sajnos messze nem lett annyira jó, mint vártuk volna, de ez a vásárlókat nem érdekelte, az NFS sok kosárban landolt.

PCG 12.13 **80%**

Just Dance 4



Legalább annyira szeretnek az angolok otthon, a saját nappalijukban táncolni, mint focizni. Éljen a Just Dance 4 és a Gangnam Style DLC!

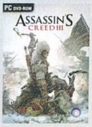
PCG XX.XX **XX%**

HALO 4

Nem is volt kétséges, hogy a Halo név a negyedik részt is eladja, főleg, mert más kihívója vagy platformexkluzív riválisa nem is nagyon volt...

PCG 12.12 **93%**

Assassin's Creed III



Egy hónap elteltével sem esett le a briteknek, hogy ez az a játék, ahol a saját birodalmuk bukásának egy fontos fejezetét vihetik végig.

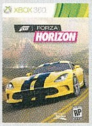
PCG 12.12 **92%**

LEGO Lord of the Rings

A Hobbit árnyékában nem is volt kérdéses, hogy az első LEGO Gyűrűk Ura játék tarolni fog. Persze nem ok nélkül, tényleg remek lett.

PCG 12.13 **90%**

Forza Horizon



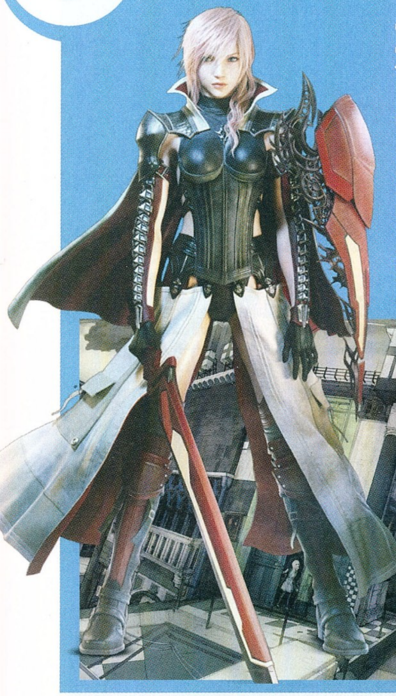
Ennél jobb félárkád autós játék talán a Project Gotham Racing 4 óta nem született ezen a platformon. Talán egy új sorozat létrejöttének lehettünk a tanúi?

PCG 12.12 **92%**

Januári számok

13 év	után végleg befejezte Japánban a PlayStation 2 gyártását és forgalmazását a Sony	**1** millió	darab fogyott a Runic Games rengeteget késő, a Diablo III után kiadott Torchlight II-jéből
25 dollár	értékben ad kupont egy connecticuti szervezet azoknak a szülőknek, akik erőszakos játékokat szolgáltatnak be	**10** millió	dollárt sikerült összegyűjtenie segélyszervezetek számára a Humble Bundle sorozatnak
52 óra	maradt hátra az Elite: Dangerous Kickstarteres gyűjtéséből, mikor meglett a célösszeg	**45** millió	játékossal rendelkezik a hazánkban is hihetetlenül népszerű MMOG, a World of Tanks

MÉGSEM FREE-TO-PLAY JÁTÉK LESZ AMERICAN MCGEE ÚJ FEJLESZTÉSE, A KÍNÁBAN KÉSZÜLŐ, BÖNGÉSZŐS AKANEIRO: DEMON HUNTER.



Lighting Returns: FFXIII

Habár a bejelentés régi, de a képek újak: karácsonyra időzítette a nagyközönség előtti debütálását a **Lighting Returns: Final Fantasy XIII**. A szakmailag és üzletileg sem túl sikeres Final Fantasy XIII-saga zárófejezete nem találja fel a spanyolviaszt, jobbára azt a tartalmat foglalja új keretbe, ami nagy eséllyel az alapjáték fejlesztése során végezte a földön, a vágóasztal mellett. Persze ez még mindig elhanyagolható a játék történetéhez képest, a világ ugyanis a pusztulást várja, 13 napon belül minden megsemmisül, de ismét akad egy hős – nem fogjátok kitalálni, kicsoda –, akinek még van esélye megmenteni az emberiséget. Az idő tehát sürget, különösen azért, mert Lighting ezúttal egyedül kénytelen boldogulni. Nem lesznek további irányítható szereplők, nincs többé csapat, csak ő, és a meglehetősen furán festő dominajelmeze, illetve kardja. Mint mindig, ezúttal is „vadonatúj" (ami persze most is csúsztatás) harcrendszer várja a kihívást keresőket, a Paradigm Shift szisztémát is lecserélve egy taktikusabb, innovatívabb megoldásra. A legnagyobb fejlesztést a terep kapja, amely most már megmászható, bebarangolható lesz, a kiábrándítóan gyenge FFXIII után egy jóval kidolgozottabb, részletgazdagabb, hihetőbb világot adva a kalandokhoz.

ÉRKEZŐBEN:

02.01 | PS3

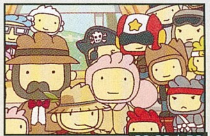
Ni no Kuni

Fura nevű japán játék jönni Európa: a **Wrath of the White Witch** bő egy éves csúszással hagyja el a szigetországot, hogy a Level-5 és Studio Ghibli minden idők talán legszebb anime külsejű játékát adja át az örökkévalóságnak. A két legendás stúdió koprodukciójában készült jRPG egy kisfiú és egy fura szerzet történetét meséli el, egy elképesztően gyönyörű, festményszerű világban, kizárólag PS3-on.

02.08 | PC, PS3, X360

Dead Space 3

Szinte hihetetlen, de ismét eltelt három év, megint itt az ideje, hogy a **Dead Space** saga folytatódjon. A fejlesztő ugyan nem változott, viszont szinte minden más igen: a horrort elsősorban az akció váltja fel, sokkal inkább hagyományos TPS-t kínálva, mint azt a rémisztgetést, amit eddig láthattunk. A kooperatív mód és az emberi ellenfelek egyelőre nem túl bizalomgerjesztőek...



02.08 | PC

Scribblenauts Unlimited

Európa egészen február elejéig kénytelen várni a **Scribblenauts Unlimited**re, mi azonban már a mostani számban kiveséztük, hogy mi is várható az első, HD grafikára igazított Scribblenauts-epizódtól. Mivel a sorozat eddig távol maradt a PC-től, ezért első élménynek mindenképpen pazar lesz, de a veteránok számára nem biztos, hogy ez alkalommal megéri majd azonnal a boltokba rohanni.

02.12 | PC, PS3, X360

Aliens: Colonial Marines

Mostanra már a Gearboxnak is kínos lehet, hogy amikor az **Aliens: Colonial Marines** neve felmerül, akkor mindenki a több éves várakozásra asszociál – de ennek február végén talán vége szakad, és most már tényleg meg fog jelenni az elmúlt évtized legszebbnek, legkidolgozottabbnak tűnő Alien-játéka, amely a kánonba illeszkedve meséli el az LV-426 viszontagságait.

CSÚSZOTT A SNIPER: GHOST WARRIOR 2. A MESTERLÖVÉSZ-SZIMULÁTOR CSAK MÁRCIUSBAN FOG MEGJELENNI.

Mint minden hónapban, ezúttal is szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb indie-történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásában. A nagy sikerű rovatban ezúttal is vicces, furcsa, elgondolkodtató, de ami a legfontosabb, a mainstream játékgyártásban megszokott megoldásoktól nagyon messze álló programok kerülnek terítékre. Természetesen továbbra is várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!

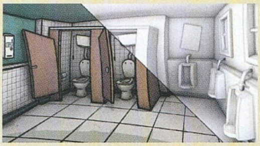
2012 legjobbjai az IndieDB szerint

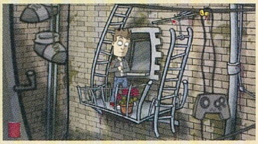
Az ipar egyik legfontosabb gyűjtőpontja, az IndieDB immár harmadszor rendezte meg azt a szavazást, amelyben a közösség választhatta ki, hogy mely alkotás nyeri el a „2012 legjobb indie játéka" címet, és csatlakozhat a korábbi két győzteshez, a Minacrafthoz és a Terrariához. Nos, a 6000 (!) pályaműre húsz nap alatt több mint 78 ezer voks érkezett, ezek alapján a közösség kedvence a Chivalry: Medieval Warfare lett, a legígéretesebb játéknak a Path of Exile-t választották, az IndieDB stábja szerint pedig a Faster than Light érdemli meg az elismerést. Hogy teljes legyen a kép, még két „családtag" csatlakozott az eseményhez. A ModDB 11. alkalommal szavaztatta meg a legjobb modot; a 132 ezer szavazat sok meglepetést nem okozott, hiszen a Black Mesa és a DayZ versengett a közösség kegyéért, végül előbbi került ki győztesen. A legjobban várt mod a S.T.A.L.K.E.R. – Lost Alpha, míg a szerkesztők választása a szintén a STALKER-re épülő Misery című modifikációra esett. A harmadik, legfiatalabb „leány", a SlideDB, amely az egyre jobban terjedő mobil- és tablet applikációkkal foglalkozik, első alkalommal rendezte meg a vetélkedést, és a kérdés az volt, meg tudja-e szorongatni bárki is a Minecraft Pocket Editiont. Nos igen, sőt! Mind a közösség, mind a stáb szerint 2012 legjobb appja a Knights of Pen & Paper lett, míg a legígéretesebb alkotás címét a Dungelot érdemelte ki.

Randal's Monday

http://www.randalsmonday.com/

Ugyancsak az ismeretlenség homályából bukkant fel egy egészen zseniálisnak ígérkező kalandjáték. A Randal's Monday mögött két spanyol fiatalember, Juanan Pascual Albarranch és Toni Pascual Gómez áll, akik idestova négy éve nevelgetik közös gyermeküket, amely a 80-as, 90-es évek point and click címeinek szellemében készült, rengeteg utalással, kikacsintással, és egy egészen őrült sztorival. Főhősünk, Randal Hicks egy kleptomániás szociopata, aki egy átmulatott hétvége után nemcsak élete legszarabb hétfőjének néz elébe, de a bulin a haverjától ellopott, elátkozott gyűrű miatt e napot újra és újra át kell élnie, kb. úgy, mint az „Idétlen időkig" főhősének. A kiadott képek és videó alapján egy valóban elborult, fordulatos, és nem mellesleg pazar grafikájú játék formálódik a srácok keze alatt – én máris fülig szerelmes vagyok belé...





The Bum

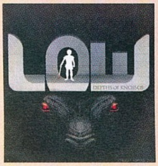
http://tinyurl.com/aresbvq

Az Adventure Game Studio fórumán tűnt fel ez a jópofának ígérkező point and click kaland, melynek szerzője egy Gibbler nevű srác, aki hat éve hegeszti művét, ám miután egy esztendeje egy ügyes grafikus csatlakozott hozzá, a fejlesztés lassan révbe ér. A játék főhőse egy (nyilván nem teljesen százas) hajléktalan, aki a világgal egy zöld kesztyűbáb segítségével kommunikál. Emberünk nagy focirajongó, aki mindig egy sikátorban rugdossa a bőrt, míg egy rút napon valami rosszarc el nem kobozza tőle a lasztit. Így aztán csövesünk útnak indul, hogy visszaszerezze jogos tulajdonát, útja során pedig csatlakozik hozzá egy helyi szuperhős is. A megjelent képek kellemes retró érzést sugároznak, a nemrég megjelent előzetesből árad a hangulat és a humor, így jómagam bizakodva várom a végleges terméket.

Low: Depths of Knossos

http://dirigogames.com/

Kellemes kis belső nézetes rougelike dungeon crawler formálódik az amerikai Dirigo Games műhelyében. A Low leginkább a Legend of Grimrockhoz hasonlítható, ám itt minden templom, kripta, palota és barlang procedurálisan generálódik. Ahogy a cím is sejteti, a játék alapja az ógörög mitológia, hősünk pedig Thészeusz, akinek alá kell szállnia a nevezetes Labirintusba, hogy leszámoljon a félelmetes Minótaurosszal. Útja során persze rengeteg más szörnnyel is meg kell vívnia, és miután a harc valós idejű, a rougelike műfaj alapvetése, a végleges halál pedig szintén bejátszik, az biztos, hogy a szavatossággal sem lesz baj. A Low elvileg idén jelenik meg, akit nem riaszt el a retró hangulatú grafika, az a Steam Greenlighton szavazhat rá.



A Valley Without Wind 2

http://www.arcengames.com/w/index.php/games/valley2-features

Bár az Arcen Games tavaly áprilisban megjelent (rovatunkban is bemutatott) akció/platformere erősen megosztotta a kritikusokat és a játékosokat, azért nem kevés spiritusz volt benne, és miután kialakult egy stabil közösség körülötte, nem meglepő, hogy februárban máris érkezik a második rész, bár azért indie-léptékben elég rövid ez az alig éves fejlesztési ciklus... A fejlesztők ráadásul egy teljes újragondolást ígérnek, azaz az első felvonás legjobb elemeit kiveszik és továbbfejlesztik azokat; marad a procedurálisan generált világ, a kooperatív kalandozás, a rengeteg akció, a platformozás, ám mindezt megfejelik némi körökre osztott stratégiával a srácok. A demó már elérhető a hivatalos oldalról, ráadásul, akinek megvan az első rész, nemcsak a másodikat kapja meg ingyen (!), hanem részt vehet a bétában is – aki pedig később vásárolja meg a második részt, az elsőt kapja ajándékba. Akárhogy is nézzük, korrekt hozzáállás!

MEGJELENT A WALK IN THE DARK, MEGVÁSÁROLHATÓ A HIVATALOS OLDALON, DE A GREENLIGHTON IS VÁRJA A SZAVAZATOKAT.

Teljes hangerőn dübörög a BIT.TRIP

http://bittripgame.com/

A kaliforniai Gaijin Games alig négy éve belenyúlt a tutiba, amikor piacra dobta a Bit.Trip Beat című, zenével hajtott akció/arcade játékot. A Bit.Trip azóta egész szériává duzzadt (Core, Void, Runner, Fate, Flux), és miután az egyes címek rendre a Nintendo WiiWare rendszerében jelentek meg először, a PC-s portok némi késéssel érkeztek meg a Steamre. Így talán nem meglepő, hogy a Japánban 2009 októberében megjelent Void csak tavaly decemberben bukkant fel a Valve áruházában. Aki nehéznek találta az eddigi részeket (nem kevesen lehetnek ilyenek...), azoknak jó hír, hogy ez az epizód már az egyes etapok közben is tartalmaz checkpointokat, így valamivel könnyebb teljesíteni a kihívásokat, akár az új nehézségi szinteken is.

Ennél is örömtelibb azonban, hogy a következő rész már minden platformra, beleértve a PC-t is, egyszerre jelenik meg, mégpedig március elsején. Ráadásul a Runner 2 (teljes nevén: BIT.TRIP Presents... Runner2: Future Legend of Rhythm Alien) hatalmas lépés a széria történetében, hiszen, bár megtartja a 2D-s platformer jelleget, immár Full HD-ben pompázik. Öt világ 120 pályáját kell teljesíteni nyolc különböző karakterrel, kiadós bossharcokkal és sok titokkal. Az előrendeléseket már le lehet adni a Steamen, a vásárlók pedig megkapják a Runnert, azaz az első részt is.

Shu

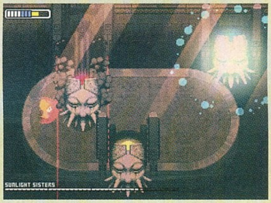
http://www.secret-lunch.com/

Hat friss diplomás skót fiatalember tavaly Secret Lunch néven stúdiót alapított, első projektjük pedig máris rájuk irányította az indie szféra figyelmét. A Shu ugyanis valami elképesztően hangulatos, ráadásul érdekes, izgalmas mechanikájú is egyben. A sztori szerint közeleg a világvége egy hatalmas, fekete örvény képében, így menekülnünk kell – és/vagy megmenteni falunk népét. Ha egyedül iszkolunk, gyorsabban tudunk haladni, ám ha felkapunk valakit, kimentjük őt különféle csapdákból, lezuhanó oszlopok és egyebek elől, az illető (vagy illetők, hiszen akárhány emberkét „magunkhoz csatolhatunk") lelassít(anak) minket, így folyamatos döntéshelyzetben leszünk, és az, hogy egy-egy szituáció mennyire lesz kielézett vagy könnyen legyűrhető, csak ettől függ majd. A Shu grafikája is kiemelkedő: egy 2,5 D-s platformerről van ugyanis szó, azaz a 2D-s, kézzel rajzolt karakterek egy 3D-s világban mozognak. A projekt egyelőre a Greenlight előkészítő műhelyében dekkol, így folyamatosan alakul, formálódik, de érdemes figyelemmel kísérni, remek kis játéknak ígérkezik.

Radio the Universe

http://kck.st/VWLVy5

Mindig nagy reveláció, amikor a Kickstarteren feltűnik egy ismeretlen figura, és mutat valami olyat, amitől dobunk egy hátast. Nos, ilyesmi történt a titokzatos 6e6e6e nevű felhasználó első projektje esetében is. Az illetőről csak annyit tudunk, hogy a húszas éveiben jár, washingtoni, imád rajzolni és zenét szerezni – mindez meg is látszik ezen a kis csodán, amely a szerző szavaival a klasszikus Zelda-játékokat helyezi egy sötét sci-fi univerzumba, olyan múzsákkal, mint a Symphony of the Night, a Hotline Miami és a Dark Souls, mindezt a 2D-s JRPG-k szellemiségében, SNES-stílusú látvánnyal. A fellőtt videó alapján egy remek hangulatú, melankolikus, kemény kihívásokkal fűszerezett akció/RPG/platformer elegyet kapunk kézzel rajzolt átvezetőkkel és fantasztikus muzsikával. Ezek alapján nem csoda, hogy a támogatás máris átlépett minden határszámot (aminek köszönhetően jó pár extrát kapunk majd a végleges játékban), hiszen a kért 12 ezer dollár helyett a cikk írásakor már több mint 50 ezer gyűlt össze, és amikor e sorokat olvassátok, hátravan pár nap a lezárásig, így akit érdekel a cucc, még beszállhat.



Knytt's Underground

http://nifflas.ni2.se/?page=Knytt+Underground | http://www.knyttunderground.com

Az 1983-as születésű svéd Nicklas Nygren, nicknevén Nifflas bizonyára nem ismeretlen az indie-rajongók előtt, hiszen olyan remek játékokat köszönhetünk neki, mint a Within A Deep Forest, a NightSky, a Saira, valamint a Knytt-széria. Utóbbi hőse egy apró szerzet, akinek történetét eddig két részben (Knytt, Knytt Stories) követhettük nyomon. A harmadik epizód az eddigi legambiciózusabb vállalkozás, mely egyesíti az első felvonás és a Deep Forest mechanikáját: hősünk egy Mi nevű lány, akinek több mint 1800 képernyőn kell átverekednie magát egy varázslatos grafikájú, elképesztő hangulatú föld alatti világban, az akadályok leküzdése érdekében néha labdává átalakulva. A mintegy 10-15 órás játék mindemellett remek sztorit is kínál – nyugodt szívvel kijelenthetjük, hogy a Knytt's Underground nemcsak Nifflas eddigi legjobb alkotása, de 2012 egyik legkiemelkedőbb puzzle-platformere is. Minderről magatok is meggyőződhettek, hiszen a játék már karácsony előtt megjelent PSN-en, PS Vitán, valamint megvásárolható PC-re és Macre a Fastpringen keresztül 3589 Ft-ért, illetve a GamersGate-en 13 euróért, a hivatalos honlapról pedig letölthető a demó is. Szavazni is lehet rá a Greenlighton – én buzdítok rá mindenkit, bőven megérdemli ez a zseniális alkotás és nem kevésbé zseniális készítője.

MÉG IDÉN FOLYTATÁST KAP A 3DS-EN ÉS PC-N IS EGYARÁNT NAGY NÉPSZERŰSÉGNEK ÖRVENDŐ MUTANT MUDDS!

100 JÁTÉK
A VILÁGVÉGE UTÁNRA

Pontosan úgy nyitjuk ezt az évet is, ahogy az elmúlt kettőt: szemrevételezzük a teljes 2013-as kínálatot! Most is száz játékot szedtünk össze, PC-ről és konzolról egyaránt (utóbbiakat kis ikonnal jelöltük is), bemutatva, hogy mi is várható az idei esztendőtől. Persze nagy még a homály az őszt illetően, a várhatóan bekövetkező konzolgeneráció-váltás miatt sok az ismeretlen tényező, de azért már most is meglepően tartalmas és változatos hónapoknak nézünk elébe. Lesz itt minden: akció, stratégia, kaland, romantika és persze zombik, mert úgy tűnik, hogy továbbra sem sikerült hozzájuk hasonlóan vonzó ellenfeleket találnia a szakmabelieknek.

ANARCHY REIGNS
beat'em up — január 11.

Őrült japán karaktereket és legsikeresebb hőseit ereszti egymásnak ebben a multiplayer központú beat 'em upban a japán játékkészítés egyik legkultikusabb csapata, a Platinum Games.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

AGE OF DECADENCE
RPG — 2013

Milyen játékot gyártana egy őrült, de fejlesztéshez értő garázsfejlesztő? Ilyet: egy ember a fejébe vette, hogy megcsinálja minden idők legjobb RPG-jét. Fél évtizede dolgozik rajta. Idén talán végre befejezi?

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

ALIENS: COLONIAL MARINES
FPS — február 12.

A filmekhez száz százalékosan hű shooter napjaink sztárfejlesztőjétől, a texasi Gearboxtól. Igaz, hogy már vagy három éve késik, de a végeredményt látva megéri várni rá. Saválló ruha használata fokozottan ajánlott!

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

AMNESIA: A MACHINE FOR PIGS
horror — tavasz

Nem az eredeti csapat készíti, de az elmúlt évek egyik legfeszesebb és legrémisztőbb horrorja így is méltó kezekbe került. 1899, ipari forradalom, és természetesen ipari mennyiségű rémisztgetés várható.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

AMONG THE SLEEP
kaland — 2013

Masszívan komor kalandjáték a nem is olyan messzi Norvégiából, az állami filmintézet támogatásával. Márpedig ha valakik, hát az északiak tudnak nyomasztó történetet elmesélni, főleg, ha pénzük is van rá – lásd Limbo...

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

ARMA III
FPS — 2013

Habár a Bohemiát most leköti a DayZ, egészen biztosak lehetünk benne, hogy jövőre végre megjelenik az ArmA-sorozat harmadik része, továbbra is ragaszkodva a könyörtelen valósághűséghez.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL
TPS — március 29.

A hadviselést valamennyire elviccelni próbáló konzolos sorozat már a Dead Space-brigádnál készül, akik érettebb, felnőttesebb jeleneteket és finomhangolt lövöldözést ígérnek a mexikói helyszínen.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

ASCEND: NEW GODS
szerepjáték — 2013

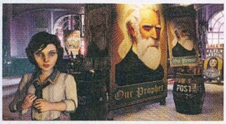
Aszimmetrikus multi-szerűséggel is rendelkező szerepjáték a Toy Soldiers-sorozatot ápoló csapattól, titánok uralta világban, masszívan férfias harcokkal tálalva. Éljen a mitikus tesztoszteron!

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

BEYOND: TWO SOULS
kalandjáték — 2013

Játékot ugyan csak nyomokban tartalmaz, de a Beyond minden jel szerint egy újabb, felejthetetlen, filmeket meggyalázóan feszült kaland lesz, egy digitális Ellen Page-dzsel a főszerepben.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS



BIOSHOCK INFINITE
akció-szerepjáték — március 26.

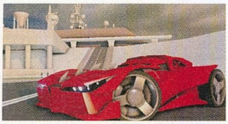
Többet csúszott már, mint egy műkorcsolyázó, de március végén talán végre tényleg megjelenik a harmadik BioShock, ami az óceán mélyéről egyenesen a fellegekbe repíti újdonsült főhősét.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

BROKEN SWORD: SERPENT'S CURSE
kaland — 2013

A kickstarteres gyűjtésnek hála szinte rekordidő alatt jött össze a pénz az új Broken Swordre, amely szerencsére az első két epizód stílusát viszi tovább. Rajzolt kalandok két francia főhőssel, úgy, ahogy eddig!

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS



CARMAGEDDON: REINCARNATION
autós — 2013

Lelkes kis csapat készül feltámasztani a bő másfél évtizede szunnyadó Carmageddon-sorozatot. A fenti kép csak prototípus: a végleges játék ennél azért jóval szebb és kidolgozottabb lesz.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

CITIES IN MOTION 2
stratégia — tavasz

Épüljön a metró, zakatoljon a villamos, zötykölődjön a busz! Másodszorra is elindul a kátyútlanítás és a lokális büdzsé kiegyensúlyozása a virtuális közlekedésme-nedzser-szimulátorban.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

CLOCKWORK EMPIRES
stratégia — 2013

Új mérföldkővel gazdagodhat az indie fejlesztés panteonja. A Dungeons of Dredmor fejlesztőcsapata világot és stílust vált, hogy szerepjáték helyett egy komoly stratégiával öregbítsék hírnevüket.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

COMMAND & CONQUER
stratégia — 2013

Felejts el mindent, amit a C&C Generals 2-ről tudtál: ez már nem az a játék, ami a bejelentésekor volt. Készül az új BioWare-csapat debütáló címe, free-to-play alapokra helyezve, a Command & Conquer világában.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

COMPANY OF HEROES 2
stratégia — tavasz

Végre megkapja a folytatás lehetőségét minden idők legmagasabb értékelésével rendelkező stratégiai játéka. A keleti frontra, fagypont alá merészkedik a Relic és a Company of Heroes hőálló serege.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

CYBERPUNK: 2077
szerepjáték — 2013

A Witcher-sorozat sikeréből tanulva, a két játék alapjaiból építkezve merészkedik új terepre a lengyel szerepjátékgyár. Vár a jövő, vár a kultikus Cyberpunk-világ, remélhetőleg már valamikor idén ősszel.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

DARK
akció — tavasz

Pacifista félvámpír keresi a gyógyírt a ghoullá válás ellenszerére a modern világban. Többet is meg akarsz tudni a Dark világáról? Akkor olvasd el jelen számunk kétoldalas előzetesét!

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

DARK SOULS 2
szerepjáték — ősz

Minden idők egyik legkidolgozottabb, legélvezetesebb és egyben legkönyörtelenebb szerepjátéka visszatér. Új a rendező és érthetőbbé válik a rendszer, de az alapszabály marad: készülj a folyamatos halálra!

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

DEAD ISLAND: RIPTIDE
akció-szerepjáték — április 26.

A régi helyszínen, a régi hősökkel, minimális újításokkal kapja meg a második esélyt a semmiből hatalmas sikerjátékká váló Dead Island. Ismét támadnak a barátságtalanul gyors zombik és a lengyel technika.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

DEAD SPACE 3
TPS — február 8.

A második részben még volt egy nagy adag rémisztgetés, de a harmadikra a főszerep végleg az akciónak jut, most már akár kooperatív módban is. Isaac és a legjobb haver a hóban, a nekromorfok szülőhazájában.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

DEADPOOL
akció — 2013

A kevés átlagember által ismert, beszólásaival, tahó stílusával maximálisan közönségkedvenc Deadpool végre megkapja a megérdemelt rivaldafényt. Konzolra érkezik a képregényhős viccesen véres kalandja.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

DEAD STATE
stratégia — december

Megvalósul a zombirajongók álma, jön az abszolút túlélőjáték, a világvége után, egy maroknyi életben maradottal. Építs erődöt, szerezz utánpótlást, menedzseld a csapatod egy szerepjáték-stratégia hibridben!

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

DEFIANCE
MMO — 2013

PC-re és konzolokra egyaránt elhozza a hamarosan startoló filmsorozat játékváltozatát a Trion. Az emberiség barátságos és barátságtalan űrlényekkel marakodik a Föld felett, a nem túl távoli jövőben.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

DEVIL'S THIRD
TPS — 2013

Előbb a motor, aztán a THQ pénze futott ki Itagaki első nyugatias stílusú játéka alól, de az ambiciózus TPS végül megmentőre talált, és PC-re is érkezik, elhozva a kaszabolást nekünk is.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

DIVINITY: ORIGINAL SIN
szerepjáték — tavasz

A belga Larian sikerét megalapozó Divine Divinity előzménye kooperatív móddal, erősen interaktív világgal és kalandszerkesztővel érkezik, azok számára, akik nemcsak szerepet játszani szeretnek, hanem alkotni is.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

DMC: DEVIL MAY CRY
beat'em up — január 25.

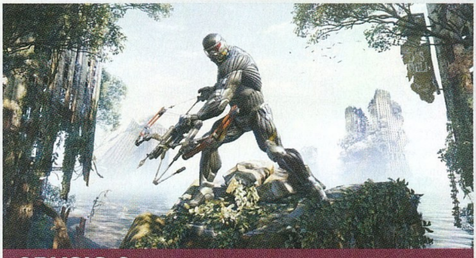
Angol kezekbe került a kultikus Devil May Cry sorozat kulcsa. A Ninja Theory fiatalosabb, korhűbb főhőssel, nyugatiasabb, a szokásosnál szürreálisabb világgal, és egy igazán jó PC-s porttal hirdeti Dante igéjét.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

DOUBLE FINE KALAND
kaland — 2013

Továbbra sem tudni semmi konkrétumot a Kickstarter-forradalmat elindító Double Fine kalandjátékról, két dolgot leszámítva. Egy: a Double Fine fejleszti. Kettő: kalandjáték lesz.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS



CRYSIS 3
FPS — febuár 22.

Harmadszorra is bizalmat szavaz a második résszel sok szempontból csalódást okozó Crysis-sorozatnak az Electronic Arts és a Crytek. Február végén visszatér a szuperkatona, és a természetnek utat adó Nagy Alma.

A legendás, minden hardvert pattanásig feszítő, a videokártyákat megizzasztó első rész hatalmas, szinte teljes szabadságot nyújtó szigete, valamint a második korlátolt urbánus helyszíne vajon képes egyesülni? A Crytek szerint igen, a Crysis harmadik része ugyanis megtartja New Yorkot, de a hatalmas felhőkarcolókat átengedi a természetnek és az inváziós alien-hordáknak. Prophet már egy olyan városban kénytelen boldogulni, amit a korrupt Cell nagyvállalat egy hatalmas nanodome alá terelt. Természetesen hősünk ezt nem hagyhatja annyiban, így 2047-ben, 24 évvel a Crysis 2 lezárása után próbál meg bosszút állni a Cell gaztetteiért. Vajon sikerrel jár a cég világhódító küldetése, vagy a szuperruha és viselője ismét meg tudja menteni világot az idegenektől, az emberektől, és a túlmelegedő hardver okozta fejfájástól? A Crytek méltón le tudja majd zárni az eddigi epizódok minden elvarratlan szálát? Vajon tud érvényesülni az FPS-ekkel dugig tömött piacon az új felvonás? És kik azok a britek?

GRAND THEFT AUTO V

sandbox akciójáték **2013 tavasz**

Előző számunkban négy oldalon át mutattuk be, hogy mi is várható az egyelőre kizárólag konzolokra bejelentett Grand Theft Auto V-től, de nem írhatunk úgy 2013-as listát, hogy ne beszéljünk róla bővebben, ismét.

Az angol nyelvben van egy kifejezés, amely tökéletesen leírja a GTA V-öt – ez a „fanservice", vagyis a rajongók kiszolgálása. Az ugyanis tagadhatatlan, hogy a népszerűségi listákon továbbra is két GTA vezet: a Vice City a nyolcvanas évekbe helyezett történet, a San Andreas pedig a mérhetetlen szabadság miatt. A kettőt ugyan nem ötvözi a 2013-ra várt új rész, de azt még a legszebb álmainkban sem gondoltuk volna, hogy nemcsak San Andreas állam tér vissza, de minden idők talán legnagyobb, legtartalmasabb sandbox-játékát is megkapjuk. Még elképzelni sem lehet, hogy milyen hatalmas is lesz az a vidék, amit be lehet járni gyalog, motorral, kocsival vagy akár vadászgéppel, de az egészen biztos, hogy ezúttal nem napokra, hetekre, hanem hónapokra előre meglesz a szórakozásunk, főleg az új, három főszereplőt is felvonultató sztorinak hála, amely olyan történetmesélést vetít előre, amire eddig példa maximum csak a Yakuza 4-ben volt. Itt ugyan nincsenek jakuzák, de az amerikai bűnözőket sem kell félteni: tudják ők, hogyan kell pénzt csinálni gyorsan és erőszakosan!

DRAGON AGE III: INQUISITION

szerepjáték — ősz

A lista kevés kakukktojásainak egyike. A legfrissebb pletykák szerint már nem fogja megcsípni a tervezett őszi megjelenést, de egy dolog biztos: csak jobb lehet a kiábrándító másodiknál!

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

DREAMFALL CHAPTERS

kaland — ősz

Az MMO-kitérő után ismét kalandjátékot gyárt Ragnar Tørnquist, nem is akármilyet. Végre folytatódik minden idők egyik legjobb története: epizodikus formában érkezik a Dreamfall-ciklus maradéka.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

DUNGEONLAND

akció-szerepjáték — tavasz

Kooperatív akciójáték, ahol egy csapatnyi kalandor egy kellően őrült és veszélyes középkori vidámparkban kénytelen megküzdeni az életben maradásért, a feladathoz ráadásul egy gonosz varázsló asszisztál.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

EADOR: MASTERS OF THE BROKEN W.

stratégia-RPG — tavasz

Új kihívóra talál a Heroes of Might and Magic uralta sRPG stílus. Készül a hasonlóan veterán Eador-sorozat új része, ahol hatalmas, halhatatlan lények küzdenek a hatalomért, kőkemény taktikázással és harcokkal.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

EUROPA UNIVERSALIS IV

stratégia — nyár

Negyedik fejezetéhez érkezett az ősöreg Europa Universalis-sorozat. A látványvilág ugyan új, de a mechanika a régi: minden idők talán legkomplexebb stratégiájában ismét Európa meghódítása a cél.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE

kalandjáték — nyár

Megtörténik a lehetetlen, beteljesül egy prófécia, és a hívők tényleg a mennybe mennek. A Dear Esther alkotói a világvége témáját járják körbe a maroknyi hátramaradt túlélő szemszögéből.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

EXPEDITIONS: CONQUISTADOR

stratégia — tavasz

Sztoriközpontú, taktikai szerepjáték, gazdag stratégiai elemekkel, erőforrás-menedzseléssel, kaland-játék-kockázat felépítéssel, a felfedezésre váró Dél-Amerikában, a hódítók korában.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

FABLES

kaland — ősz

Sikeres képregényből kalandjáték – a Walking Dead után már egyáltalán nem lepődünk meg az ötleten, már csak azért sem, mert a Fables olyan régóta készül, hogy már a tavalyi listán is rajta volt. Idén meg is jelenik?

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

FORTNITE

akció-stratégia — 2013.

Unreal Engine 4 hajtotta, Minecraft-szerű, a túlélést előtérbe helyező akció-stratégia, ahol egy maroknyi túlélőnek kell nap mint nap a vadonba merészkednie, majd erődöt építenie.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

FUSE

TPS — március

Szedett-vedett csapat egy szupertitkos kutatólaborba téved, ahol egy idegen bolygóról származó anyaggal kerülnek kapcsolatba, hogy újdonsült fegyvereikkel rendet tegyenek az ellenfél sorai között.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

GEARS OF WAR: JUDGMENT

tps — március 21.

A trilógia elé ékeli magát a következő Gears of War-epizód, bemutatva az előzményeket, és azt, hogyan is állt össze az első részre a csapat, amely végül az egész emberiséget megmentette.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

GOD OF WAR: ASCENSION

hack'n slash — március 13.

Legyőzte a görög mitológia szinte összes fontosabb lényét, sőt, magukat az isteneket is, Kratos mégis újra akcióba lendül. Érkeznek az előzmények, érkezik a multiplayer – megújul a sorozat?

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

GRID 2

autós — tavasz

A hosszúra nyúlt pihenő után ismét a gázra lép a Grid-sorozat és az autós játékok egyik nagymestere, a Codemasters. Látványosabb pályák, kidolgozottabb autók, maximális sebességérzet!

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

GRIM DAWN

akció-szerepjáték — augusztus

Komor, sötét táj, a Diablo-sorozatot idéző játékmenet. Új jelentkező száll be a túltelített akció-szerepjáték piacra, megvívva a maga körét egy nagy csapatnyi ellenféllel, illetve a túlerőben lévő riválisokkal.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

HALF-LIFE 3

FPS — 2013

Na jó, ezt a poént másodszorra elsütni lehet, hogy nem annyira jó ötlet, de lássuk be, 2013-ban azért talán már csak hallani fogunk valamit Gordon Freeman visszatéréséről. Amennyiben nem, úgy a Valve kapja be!

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

IMPIRE

stratégia — tavasz

Újabb bátor jelentkező próbálja magára húzni a Dungeon Keeper csizmáját. Látványos grafika, gazdag, mégis könnyen átlátható játékmenet, és persze kifogyhatatlan mennyiségű gonoszkodás.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

INJUSTICE: GODS AMONG US

verekedős — április

Nem nagy szavakkal, hanem igazi ütésváltással mérik össze erejüket a DC univerzum leghíresebb képregényhősei. Batman, Flash és Superman is leereszkedik a széttörhető ringbe!

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

IRONCLAD TACTICS

kártyás stratégia — 2013

A remekbe szabott SpaceChem után újraértelmezi az amerikai polgárháború csatáit a Zachtronics Industries, ahol az északiakkal gőz hajtotta robotok csapnak össze, egyelőre ismeretlen indítékkal.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

JANE JENSEN'S MOEBIUS

kaland — tavasz

A Gabriel Knight legendás fejlesztője, a kalandjátékok nagyasszonya, Jane Jensen ismét egy sztori mesélésébe kezd. Tavasszal érkezik a Moebius, az emlegetett széria szellemi örököse, egy vérbeli metafizikus thriller.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

KING'S QUEST

kaland — 2013

2013 a kalandjátékok éve lehet. Érkezik a Walking Dead második szezonja, talán landol a Fables, és ha az istenek is úgy akarják, végre új élet költözhet a legendás King's Quest-sorozatba.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

LIGHTING RETURNS: FF XIII

japán szerepjáték — 2012. tavasz

A negatív kritikák és a kasszáknál tapasztalható elgyengülés ellenére trilógiává bővül a Final Fantasy XIII. Egy utolsó fejezettel ér véget Lightning, és a nem túl acélos epizódok története.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

LOST PLANET 3

TPS — január 15.

ZS-kategóriás, ráadásul nyugati fejlesztőcsapatra bízta a Lost Planet-sorozatot a Capcom. A Spark igyekszik mindent megreformálni, amit csak a közepesen jeges bolygó eseményeiről eddig tudtunk.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

MARS: WAR LOGS

akció-szerepjáték — tavasz

Egy évszázaddal a nagy marsi katasztrófa után megindul a végső és utolsó küzdelem a bolygó víztartalékaiért. Egymásnak esik az archaikus Abundance, a fiatal Technomancer, és az átlagembert képviselő Terran klán.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

MEDIEVAL MAYOR

stratégia — 2013

Visszatér a 2D-s motorhoz az Immortal Cities és a Caesar IV fejlesztője, de a stílus marad. A Medieval Mayorban egy középkori városépítő kapja a főszerepet, évtizedeken át ápolva a semmiből felhúzott kolóniát.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

METRO: LAST LIGHT

FPS — március

Önti a pénzt a Metro 2033 folytatásába a THQ, nem véletlenül. Az új epizód most már nem csupán gyönyörű, de kifejezetten tartalmas is lesz: az ukrán szomszédok minőségi FPS-t akarnak letenni az asztalra.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

MISTBORN

akció-RPG — ősz

Epikus fantasysorozatból epikus játékváltozat. Ősszel érkezik a Mistborn, amely kártyás stratégiaként mutatja be az Utolsó Birodalom korai éveit, főszerepben egy arrogáns, ifjú nemessel.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

NEKRO

akció — június

A kultikus Dungeon Keeper és a Myth találkozik, a pénzt pedig a potenciális vásárlók dobták össze. Jól hangzik? Talán jó is lesz: épp itt lenne már az ideje, ha valaki méltó folytatást készítene a Bullfrog klasszikusához.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

NEVERWINTER

MMORPG — 2013

A jövő esztendő most már szinte biztosan az az év lesz, mikor az ezerszer újrakezdett, újrarajzolt Neverwinter megnyitja MMOG-szerű kapuit a világ játékosai előtt. Vagy nem.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

NUCLEAR UNION

szerepjáték — 2013

Az általunk ismert világnak vége, de mint minden posztapokaliptikus szerepjátékban, itt is akad egy főhős, aki szembeszáll a természettel és az új társadalom szabályaival. Vár a senkiföldje!

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

OMERTA: CITY OF GANGSTERS

stratégia — február 5.

Gengszterkorzó nagyban, vagy épp kicsiben? Februárban ismét megnyílik a nagyipari bűnözés kapuja, rögtön a leggazdagabb időszakkal, a maffia fénykorával, mikor a legszebb zene a géppisztolyok kattogása volt...

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

OUTLAST

horror — 2013

Colorado, hegyvidék, és egy elhagyatott elmegyógyintézet: a tökéletes alapanyag egy tökéletesnek látszó horrorhoz? A jelek szerint igen, az Outlast rémálmát veteránok szövik a maximális rémisztgetés jegyében.

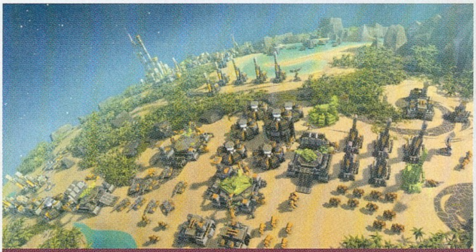
○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

PREY 2

FPS — 2013

Már így is legalább másfél éves késésben van, és az sem elképzelhetetlen, hogy átcsúszik jövőre, de a Prey 2 a pletykák szerint továbbra is készül, igaz, gyaníthatóan már nem az eredeti fejlesztőknél.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS



PLANETARY ANNIHILATION

stratégia — 2013

Régóta várunk egy olyan stratégiára, ami képes forradalmi újdonságokat hozni a műfajba. Nos, ha hihetünk a Planetary Annihilation alkotóinak, eljött az „új generáció" ideje, melyben már nem pályákon, hanem világokon folyik a harc.

Emlékeztek még a Total Annihilationre? Persze, megvan az esélye, hogy nem, hisz egy igen régi, 1997-ben kiadott stratégiáról van szó, ami a maga idejében rengeteg újdonságot hozott, és évekre előre meghatározta az RTS-stílus irányvonalát. A szellemi folytatásnak tekintett Supreme Commander-sorozat is jól sikerült, de korántsem durrant olyan nagyot, mint a rajongók várták, így minden szem a Kickstarteren milliókat kaszáló Planetary Annihilationre szegeződik, mely az eddigi „óriásrobotok gyakják egymást a hatalmas pályán"-koncepciót egy fokkal továbbviszi: mi lenne, ha a térképek itt komplett bolygók lennének? Jól hangzik, nemde? Jó is, legalábbis az eddig kiadott képek és videók alapján. A Planetary Annihilationben a játékosok planétáról planétára haladva hódítják meg a világegyetemet, legyen szó gázóriásokról, óceán borította világokról, vagy földtípusú bolygókról, amiket épp ideje nukleáris sivataggá varázsolni. Bár a játékélmény savát-borsát a multi adja, várható egy kidolgozott egyjátékos kampány is. Ambiciózus tervek, de a gépigény miatt azért aggódunk.

PROJECT CARS
autós 2013

Közösségi autószimulátor a rajongók pénzéből, de befektetői jogosítvánnyal. Összes tudását latba vetve próbálja elkészíteni minden idők legtartalmasabb autós játékát a stílus egyik nagymestere.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

PROJECT FEDORA
kaland nyár

Újabb klasszikus tér vissza a Kickstarternek hála. Jövő nyáron folytatódik a két évtizede pihenő Tex Murphy története, visszahozva a mai szemmel nézve nem túl fényes, kék hátteres kalandjátékokat.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

RAMBO: THE VIDEOGAME
akció 2013

A vásznon már négyszer is megvívta a maga harcát Rambo, így itt az ideje, hogy megtegye ugyanezt a legfrissebb játékváltozatban is, autentikus helyszínekkel, erős és díszes tálalással.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

REMEMBER ME
akció május

Memóriamanipulációval és francia jövőképpel kanyarodik be a sci-fi kalandok birodalmába a Capcom. Csinos főhős, kevéske akció, és rengeteg felkavaró jelenet a gépek uralta 21. században.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

REPUBLIQUE
horror szeptember

Egy nap telefonhívást kapsz egy ismeretlen lánytól, aki megkér, hogy törj be a diktatórikus állam védelmi rendszerébe, és a biztonsági hálót manipulálva segíts neki megszökni börtönéből.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

SACRILEGIUM
horror tavasz

Túlélőhorror a modern Romániában, főszerepben egy fiatal vámpírvadászt kereső egyetemistával, és a Morival, a modern vérszívók gittegyletével, egy komor erdő mélyén.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

SHADOWRUN RETURNS
stratégia-RPG 2012

Izometrikus nézetből mutatja be a méltatlanul hanyagolt Shadowrun univerzumot az új játékváltozat. Akció-stratégia várja a kiélezett harcokra és a cyberpunk történetre vágyókat.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

SIMCITY
stratégia március 8.

Leporolja városépítős sorozatát a Maxis és az Electronic Arts. A virtuális polgármesterkedést ezúttal is az elégedetlenség, illetve a természeti katasztrófák tudják rövidre zárni.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

SIR, YOU ARE BEING HUNTED
akció nyár

Véletlenszám-generátorral gyártott, álmos-esős brit táj gentleman robotokkal, akik elsődleges hobbija az emberiség maradék tagjainak levadászása, puskákkal, gépkutyákkal, és végtelen vadászösztönnel.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

SNIPER: GHOST WARRIOR 2
FPS március 12

Visszabújik a bokrok és az árnyékok rejtekébe a komplett hadseregeket leményáró mesterlövész. Második esélyt kap a sikeres Sniper: Ghost Warrior, hogy újabb célpontokat cserkészhessen be.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

SOLFORGE
kártyás stratégia 2013

Újabb kickstarteres sikerprojekt, amely az Ascension és a Magic: The Gathering veteránjainak kezébe ad egy teljesen új fantasyuniverzumot, amit ez alkalommal is kártyás stratégiaként jár körül.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

SPACE HULK
táblás stratégia 2013

Mindent kisajtol a Games Workshop a Warhammerből. Videojáték-változatot kap a táblás stratégia, ahol villámgyors mentőakciók, váratlan összecsapások, és mindenhol halált rejtő terep vár az űrkatonákra.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH
szerepjáték **május**

Csúszhat akármennyit, változtathat azon, amin csak akar, történhet bármi, biztosra vehető, hogy a május nemcsak a GTA ötödik részéről fog szólni, de minden idők talán legszélsőségesebbnek tűnő szerepjátékáról is.

A Stick of Truthnál hitelesebb South Park adaptáció egészen biztosan nem született még, és nagy meglepetés lenne, ha bárki más be merné vállalni azt a humort, amit az eddigi videók mutattak. Elég csak az első játszható kasztra, a „High-Jew Elfre" gondolni, vagy Cartman E3-as beharangozójára, ahol kijelentette, hogy a világnak kell egy igazi hős, de Kyle, a zsidó nem lehet az. Az Obsidian már jó pár éve bizonygatja, hogy náluk jobban csak nagyon kevesek értenek a szerepjátékhoz, így nem okozott nagy meglepetést az, hogy a South Park-gyár rögtön őket célozta meg az ajánlattal. Mindenki összeteheti a kezét a végeredmény láttán, ez ugyanis legalább annyira vicces és egyedi lesz, mint maga a rajzfilm, már csak azért is, mert pontosan ugyanúgy néz ki. Nehéz lenne megmondani, hogy nem egy filmet néz az ember, hanem a játékot futtatja. Most már csak abban kell reménykednünk, hogy legalább annyira hosszú, kidolgozott és élvezetes lesz, mint amennyire szép és vicces!

SPLINTER CELL: BLACKLIST
TPS tavasz

Szinkronszínészét lecserélte, de játékmenetéhez nem nyúl. A Blacklist a Conviction akciódússágát viszi tovább, de a történetét könyörtelenül realisztikus jelenetekkel tűzdeli meg.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

STAR TREK
akció április 26

Játékmenetét a Mass Effect ihlette, de világát a J.J. Abrams-féle Star Trek adja. A filmmel egy időben érkezik az új, minden eddiginél látványosabbnak, izgalmasabbnak tűnő játékadaptáció.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

STAR WARS 1313
TPS 2013

Az elmúlt években keletkezett Star Wars-vákuumot impozáns akciójátékkal készül befedni a LucasArts. Vár a Coruscant bolygó mélye és az izzasztó fejvadászkodás, sok-sok méterrel a földfelszín alatt.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM
stratégia március 12.

Márciusban kapja meg második fejezetét a StarCraft II saga. Kerrigan és a zerg birodalom története végre kiteljesedik, de a belviszályt nem hagyja szó nélkül a protoss és a humán oldal sem.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

STATE OF DECAY

akció — 2013

Az élet már nem a régi: a Földet ellepték az élőholtak, a kevéske túlélő pedig kénytelen a mindennapi túlélésért küzdeni. Akciójáték RPG- és stratégiaelemekkel, bázisépítéssel, lopakodással és harccal!

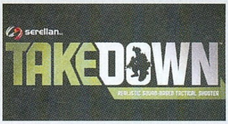
○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

SURVARIUM

MMOG — 2013

MMOFPS szerepjáték elemekkel, a világvége után, az egykori S.T.A.L.K.E.R. 2 fejlesztőktől. Hatalmas játéktér, korlátlan lehetőségek, és minden sarkon leselkedő halálhelyzetek.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS



TAKEDOWN

akció — 2013

A Rainbow Six-sorozat és a SWAT 4 örökébe kíván lépni a Serellan. Kickstarteres pénzből építkezik a taktikus akciójátékok következő generációja, ahol nemcsak a reflexek, de a villámgyors döntések is fontosak.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

THE CAVE

kaland — január

A SEGA támogatásával készít platformer-elemekkel dúsított kalandjátékot Ron Gilbert és a Double Fine. Egy öntudattal rendelkező barlang mélyén egy csapatnyi csetlő-botló hős kutat kincsek után.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

THE DARK EYE: DEMONICON

szerepjáték — tavasz

Multiplatform, komor fantasy akció-szerepjáték a nem túl ismert Noumena Studios tolmácsolásában, a Dark Eye világában. Törpék, emberek, szörnyek, bárdok és kardok, vagyis minden, ami csak kellhet.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

THE ELDER SCROLLS ONLINE

MMORPG — 2013

Új stúdióval és az Old Republicban már bizonyított motorral kelti életre az Elder Scrolls világát a Bethesda, masszívan online szerepjáték formájában. Várnak a végtelen kalandok!

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING

akció-RPG — 2013

Artúr király történetének felfedezése után fiktív hőst éleszt fel a magyar Neocore Games. A Diablo és a többi akció-szerepjáték trónjára ácsingózik a vámpír- és démonvadász Van Helsing.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

THE WALKING DEAD: SURVIVAL INSTINCT

FPS — 2013

A kalandjáték elsöprő sikere után újabb adaptációt kap a Walking Dead. Ezúttal nem a képregény, hanem a filmsorozat történetét élhetjük újra, tősgyökeres FPS formájában.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

THIEF 4

akció — 2013

A kiváló Deus Ex: Human Revolutiont követően minden erejével a negyedik Thiefen dolgozik a kanadai Eidos-részleg, így idén talán már visszatérhet a kilencvenes évek meghatározó sorozata.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

TOM CLANCY'S RAINBOW 6: PATRIOTS

FPS — 2013

Idén talán megtörheti a teljes rádiócsendet az újragondolt Rainbow Six-sorozat. Amerikaiakból verbuválódott terroristacsoport tartja rettegésben Amerikát, de a Rainbow 6 osztag megmenti a világot.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

TOMB RAIDER

akció — március 5.

Törékennyé, hihetővé, emberivé tett főhőssel, hatalmas játéktérrel és a túlélésre helyezett hangsúllyal kapja meg új, teljes rebootját a Tomb Raider-sorozat. Érkeznek a filmszerű élmények!

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

TOTAL WAR: ROME II

stratégia — 2013

Visszatér az egyik legsikeresebb játékához a Creative Assembly. Megint Róma kapuit döngetik a barbárok és mindenki más, akinek van elég fegyvere, pénze és bátorsága szembeszállni a Római Birodalommal.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

WAR THUNDER

MMOG — 2013

A nem éppen szerencsés World of Planes címet War Thunderre cserélték, de maga a játék ugyanaz. F2P alapon működő, multiplayer-centrikus repülős shooter a második világháborúban.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

W40K: DARK MILLENIUM

TPS — 2013

Eredetileg MMOG-nak készült, de ahogy teltek az évek, úgy fogyott a pénz, így minden idők egyik legfurább döntésének eredményeként a Dark Millenium ma már egyszerű TPS-nek készül. Kutyából lesz a szalonna?

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

WASTELAND 2

szerepjáték — ősz

Rekordidő alatt jött össze rá a pénz, nem véletlenül: a Fallout 2 óta várunk egy igazi posztapokaliptikus szerepjátékra, ahol a harc tényleg taktikus, a kihívás pedig extrémen magas.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

WATCH DOGS

akció — ősz

Cyberpunkszerű kaland a távoli jövőben, ahol már mindenki be van chipezve, nincsenek titkok, és pénzért bármi megvehető. Utóbbiból kell a legtöbb, mert nincs az a gép, ami elbír ezzel a látvánnyal!

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

WORLD OF BATTLESHIPS

MMO — 2013

Trilógiává bővíti harci játékait a Wargaming. A tankcsaták után, és az eljövendő légi harcokat követően tengereken és óceánokon vívhatják meg a maguk küzdelmeit napjaink fotelgenerálisai.

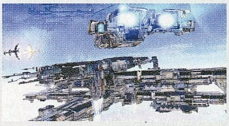
○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

WORLD OF WARPLANES

MMOG — 2013

A tankcsaták után a levegőbe merészkedik a free-to-play piacot Kelet-Európából komolyan uraló Wargaming. Repülőkkel folytatódik a közösségi, szinte teljesen ingyenes hadviselés.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

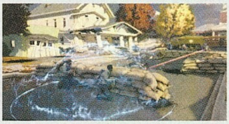


X: REBIRTH

akció — 2013

Nulláról készül újraírni az Egosoft mindent, amit csak az X-sorozatról tudni lehet. Érkezik az új fejezet, döbbenetes látványvilággal és egyszerűsített, átláthatóbb irányítással.

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS



XCOM

akció — 2013

Már vagy hat éve ülnek rajta, a Take-Two pedig kezdhet kifutni a türelemből és a pénzből. A pletykák szerint az XCOM már nem is FPS, hanem TPS, erős csapatalapú szállal – megjelenhetne már!

○ ÉRDEKEL ○ MEGVESZEM ○ HALASZTÁS

KÉSEDELEM NÉLKÜL

interjú a Sine Mora alkotójával

[ÍRTA WILSON] A Theodore Reiker név sokaknak ismeretlen lehet, pedig egy olyan alakot rejt, aki egykoron egy neves videojáték-magazin főszerkesztője volt, később játékfejlesztőként öregbítette a hírnevét, aztán megalkotta minden idők egyik legszebb és legjobb shoot 'em up-ját – ráadásul az illető magyar!

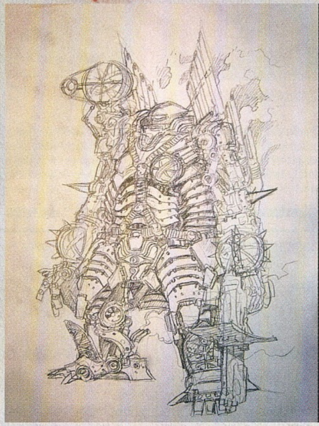
A Theodore Reiker név a PC Guru olvasói számára is ismerősen csenghet, hiszen egy darabig az 576 KByte magazin főszerkesztője voltál. Hogyan csöppentél a játékvilágba?

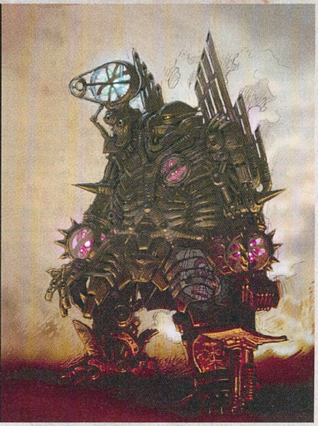
Miután egy éven át lógtam egy közeli játékteremben, jelentős zsebpénzt szórva bele a Galaxian és Frogger gépekbe, 1984-ben kaptam a szüleimtől egy ZX Spectrumot. Aztán beleragadtam a játékokba. Mindenen játszottam őket, amin csak lehetett. A Sega Dreamcast konzol kapcsán hozzászóló lettem az index.hu kapcsolódó fórumán, Martin, az 576 Konzol főszerkesztője pedig felkért, hogy írjak a magazinba. Három vagy négy hónappal később az 576 KByte akkor már sokadik főszerkesztője távozott, én pedig „megnyertem" a magazint.

Hiányzik az újságírás? Követed még a sajtót? Hogyan lettél íróból fejlesztő?

Hiányzik, persze. Éppen ezért kezdtem újra írni a Geekz blogra, Twitteren (@TheodoreReiker) is elkezdtem egy „1001 játék, amivel játszanod kéne (mielőtt meghalsz)" sorozatot. Aztán 30 éves lettem és felbőszített, hogy még mindig nem azt csinálom, amit szeretnék. Készíteni szerettem volna a játékokat, nem írni róluk. Együtt dolgozni olyan emberekkel, mint Suda 51, nem beszélgetni velük arról, nekik milyen jó.

Ami a magyar sajtót illeti, én elégedett és boldog vagyok azzal a generációval, ami váltott minket. Nem véletlenül zsebelt be díjat az IDDQD (bár ők pont veterán motorosok); de kedvelem a csapatot, amit Liquid rakott össze a Gamer365-re, és szeretem azt is, ami te csinálsz, vagy a Tyler. Szóval vannak remek íróink, már csak egy kis proaktív újságírás hiányzik, titkok felkutatása, oknyomozó újságírás. Megtudni, miért dőlnek be stúdiók, és hová tűnnek ígéretes projektek. Hol volt a magyar szakma, mikor a Stormregion összeroppant? Ki





mászott bele a Black Hole – Ubisoft ügybe? Nyugaton néhány fős elbocsátás is számon van kérve a stúdiókon, itthon a hazai fejlesztés egész évtizedeit borítja sűrű és látszólag immáron örök homály.

Mit gondolsz: mi a hazai játékfejlesztés erőssége, illetve mik azok a területek, ahol még komoly fejlesztésekre lenne szükség? Egy magyar csapat fel tudja venni a versenyt a külföldiekkel?

Bármikor fel tudja, és megkockáztatom, bármilyen szinten fel tudja. Megfelelő küldetés és megfelelő csapat kérdése az egész. Mindkettő biztosítása a mindenkori vezetés feladata. Elképesztően erősek vagyunk programozásban, grafikában, mérnöki munkában. Pokolian gyengék és bénák vagyunk menedzsmentben, motivációban, reális és érdekes, életképes célok létrehozásában.

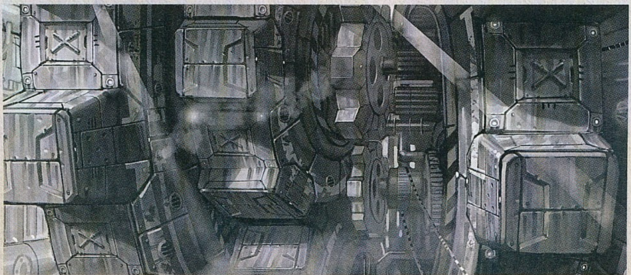
A shoot 'em up stílust szinte hagyományosan japán fejlesztők képviselik, nagyon ritka a külföldi, pláne európai kihívó. Hogyan jött a Sine Mora ötlete, és hogy került a képbe a Grasshopper Manufacture?

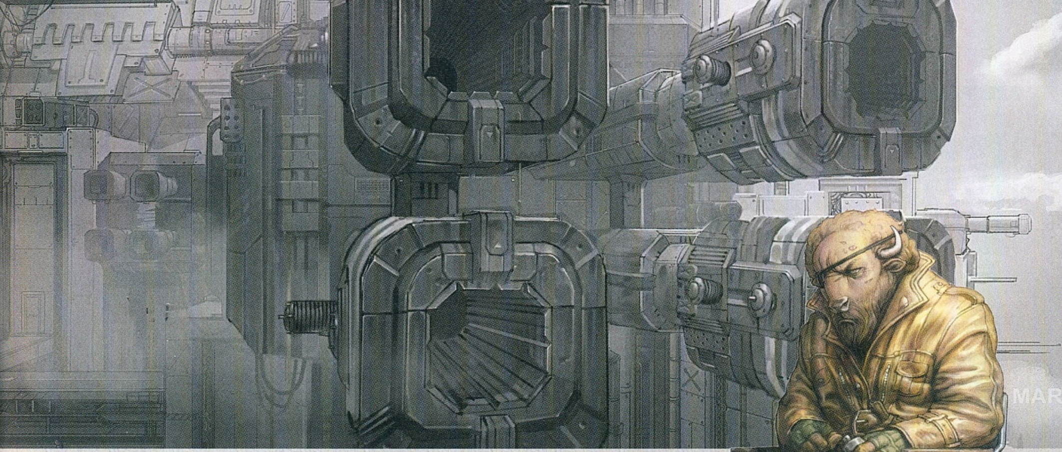
Az alapimpulzust egy japán freeware játék, a Carax '95 szolgáltatta. Ez egy Galaga-klón, visszaszámlálással. Ehhez csapódott csapatunk több tagjának már-már fanatikus Gradius rajongása – és az alapkoncepció már meg is született: egy horizontális shoot 'em up, plusz kötélhúzás az idővel. A Grasshopper Manufacture úgy került a képbe, hogy a Digital Reality nagyvonalú befektetőjének hála két éve úgy döntött, kiadói ambíciókat is táplál. Egy közös ismerős mutatott be a Harvest Moon sorozatot jegyző Vada Jasuhiro úrnak, és igazából azonnal megkedveltük egymást. Valószínűleg ez az őrült láng a szememben volt a meggyőző érv, mert Vada hazament, beszámolt Suda 51-nek, és onnantól kezdve sínen voltak a dolgok.

Voltak esetleg olyan funkciók, ötletek, melyek végül nem fértek bele a játékba, és ha igen, mik voltak azok, illetve mi akadályozta meg a befejezésüket?

A molyneux-i túlzásokkal kezdem, amiket én magam se gondoltam komolyan: vesszőparipám, a „naprendszer-szimulátor", mely a helynek és napszaknak megfelelő pozícióba rakta volna fel Seol bolygó holdjait a pályák egére. Vagy a

A két fekete-fehér koncepciórajzon igazi különlegességeket láthattok: a Siriad nevű pálya kimaradt elemeit. Pedig jó pár meglepetés várt volna ránk – például a gigantikus fogaskerekeket védő horizontális megalézerek!





A Digital Reality és a Grasshopper Manufacture zsenialitását tükrözi, hogy a művészek által elképzelt látványvilágot kompromisszumok nélkül, egy az egyben sikerült a végleges, 3D-s játéktérbe átvinni

Sony Aibo robotkutya, mint tüzér támogatása PlayStation rendszeren. Aztán ott vannak azok a dolgok, amiket időhiány miatt töröltünk a teendők listájáról, vagy azért, hogy más területek több figyelmet és időt kaphassanak. Ilyen a többjátékos üzemmód és annak játékmódjai. Ez fontosnak tűnik, és sokáig görcsösen ragaszkodtam is hozzá, de az adott keretek között nem tudtuk volna olyan színvonalon megcsinálni, amit elvártunk magunktól. Az utolsó pálya, Siriad eredetileg tervezett mérete is a sokszorosa volt a végeredménynek, még koncepciók is készültek – a játékidő azonban túlságosan hosszúra nyúlt volna vele.

Nemcsak a legendás Grasshopper Manufacture-rel dolgoztatok együtt, de a Microsoft Game Studios is felkarolt titeket. Hogyan jött létre ez a munkakapcsolat?

A játék eredetileg két platformra készült, PS3-ra és X360-ra. Aztán, ahogy a mesében, a Microsoft egy nap jelentkezett, hogy szívesen kiadnák a játékot, cserébe pusztán időszakos exkluzivitást kérnek. Mérlegeltük a helyzetet és úgy döntöttünk, a marketingizomzat segítsége egy ilyen kaliberű kiadói partner részéről megérheti a kért fél évet.

A szakmai siker sajnos nem járt üzletivel. Az Xbox Live statisztikák alapján fájdalmasan kevesen ruházták be a Sine Morára. Szerinted mi lehet ennek az oka?

A vicces az, hogy időközben megjelent a játék más platformokra is – Steam, PlayStation 3 és PlayStation Vita –, és a számok alapján a megtérülés is kikerekedni látszik, még ha ez nem is a várt üzleti siker. Annyi bizonyos, hogy nem a Sine Mora az egyedüli jó játék, ami a platformon pórul járt – az eladási statisztikákat tanulmányozva kijelenthetjük, hogy a játékosok figyelme már nem oda irányul, ahová 2-3 éve.

A Sine Mora befejezése után elhagytad a Digital Realityt, és saját stúdiót alapítottál – ez a Prior Games. Hogyan született meg ez az elhatározás? Miért hagytál ott egy stabil pontot jelentő, jól támogatott stúdiót?

A Digital Reality életem legfantasztikusabb élménye és legjobb munkahelye volt. Hálás vagyok a bizalomért, amit a cég ügyvezetőjétől kaptam, és a lehetőségért, amit Gattyán György, a céget felkaroló holding élén álló üzletember biztosított a játéknak. Gyurit egyébként magamban a „magyar játékfejlesztés Széchenyijének" hívom. Egy igazán nagyvonalú mecénásról van szó, akinél elkötelezettebb embert még nem láttam, ha magyar számítógépes- vagy videojátékról van szó. Szóval titoktartási nyilatkozatot nem sértve: radikális irányváltást követően a Digital Reality tovább haladt egy olyan úton, ami már nem az én utam volt. Én a korábban elvégzett munkára és megszerzett tapasztalatokra szeretnék építkezni. Valószínűleg túl sok időt töltöttem Japánban, vagy fejembe szállt a Sine Mora Metascore és meghülyültem, de továbbra is apró ékszerdobozok kézműves kovácsolgatásával szeretném tölteni a napjaimat. Viszont mindenkinek üzenem: a Digital Reality Lánchidat készít!

Hányan vannak jelenleg a fedélzeten?

Kis stúdió vagyunk és kis stúdió is maradunk. A Prior nem szeretne 15 fő fölé nőni soha, beleértve akár a takarítónkat. Ha nagyobb vállalás kerül az utunkba, a Sine Morához hasonlóan koprodukciókban gondolkodva képzeljük el.

Esetleg tudnál kicsit mesélni az első projektekről? Mire számíthatunk, és várhatóan mikor fogtok elkészülni vele?

Az első nagy projektünket szeretnénk a nyáron bejelenteni, ez értelemszerűen egy multiplatform akciójáték lesz, hiszen ez a cég fő profilja. Kétéves fejlesztésről van szó, tehát 2014 előtt nem készül el. Közben viszont készítünk néhány egyszerű mikrojátékot is, a Nintendo japán „bit Generations" sorozatának mintájára – az első egy iOS (és hamarosan Android) akció-puzzle keverék. Úgy hívják, hogy ROTOLLA, és a Super Hexagon meg a Tetris szerelemgyereke. Domján Laci barátom, a Sine Mora egyik designere álmodta meg és készítette el, terveink szerint már januárban elérhető lesz az App Store-ból.

A magyar játékfejlesztők szinte egy burokban éltek eddig, gyakorlatilag nem volt példa arra, hogy egy magyar stúdió vagy magyar játék igazán nagy figyelmet kapjon külföldön. Szerinted miért volt ez, és várható-e változás a jövőben ezen a téren?

Nézd, a Sine Morát egyértelműen a Grasshopper Manufacture hype-vonatára ültettük fel. A szaksajtó imádja őket, és érdekes volt, hogy magyarokkal álltak össze, holott azoknál csak jurták vannak, meg paprika. A nemzeti vonalat akkor érdemes erőltetni, ha a termék jó, és van jelentősége annak is, hogy honnan jött. A mi esetünkben volt, a Zen esetében például nincs. Az ő játékaik ugyanakkora figyelmet kapnak, csak ott senki nem tudja, hogy magyar stúdióról van szó. Ők nemzetközi játékokat csinálnak a nemzetközi piacra. Mi egy japán-magyar koprodukciót csináltunk, ennek hírértéke volt. Szóval a változás csak a magyar fejlesztőkön múlik. Ha jó dolgokat csinálnak egyedi ízvilággal, akkor érdekes lesz az is, hogy honnan jön ez a nagy tutiság.

GAMER SZÓTÁR

[ÍRTA WILSON] Három évtized bőven elég volt a videojáték-világnak ahhoz, hogy saját szakszavakat termeljen ki. Ezek ismerete az aktív játékosok számára kézenfekvő lehet, de a kezdőknek azért kell egy kis segítség. Íme! Ha olyan kifejezést találsz a magazinban, amit nem ismersz, írd meg nekünk a pcguru@pcguru.hu e-mail címre, és a következő szám DVD mellékletén meg fogod találni a magyarázatot.

ABILITY – Aktív (manuálisan kell élesíteni) vagy passzív (folyamatosan működő) képesség, amely előre meghatározott hatást fejt ki vagy az irányított hősre, vagy a társaira, vagy az ellenfelekre.

ACHIEVEMENT – A játék által előre meghatározott teljesítménylista egy eleme, a játékteljesítmény tulajdonképpeni díjazása. Bevezetése az Xbox 360-hoz köthető, ahol minden egyes játék achievementekkel rendelkezik, de a rendszert azóta rengetegen átvették, többek között a Blizzard, a Valve, illetve a Sony a playstationös trófearendszerrel.

ADDON – Bővítmény, amely valamilyen módon extra tartalommal ruházza fel a játékot.

AGGRO – Egy szörny/nem játékos karakter agresszív, támadó hozzáállása. Elsősorban az online szerepjátékokban van jelentősége, ahol például a szörnyek egy bizonyos távolságon belül már támadnak.

ANIZOTROP SZŰRÉS – Az anizotropikus szűrés a megjelenített kép feljavításának és a textúrák élsimításának egy módja, különös tekintettel a távoli textúrákra. Habár a látvány minősége így jelentősen javul, az eljárás komoly sávszélességigénnyel rendelkezik, így elsősorban erősebb videokártyával ajánlott a használata.

ANTI-ALIASING – Élsimítás, amely a „fűrészfogas" vonalak széleit korrigálja, jelentősen javítva ezzel a képminőségen.

ARCADE – A játékterem angol megfelelője, de lehet stílus is. Lásd „arcade játék".

ARCADE JÁTÉK – A valós élet fizikájától, egyéb szabályaitól elrugaszkodó, az egyszerűséget favorizáló, „játéktermi érzést" adó játékok gyűjtőneve.

ARCHITEKTÚRA – Egy komplett számítógép, vagy egy adott elemének felépítése. Beszélhetünk processzorokról, memóriáról, bemenetekről. Ezek több hullámban fejlődnek, ezeket nevezzük generációknak.

BEAT 'EM UP – Játékstílus, ahol a főhős közelharcban, általában puszta kézzel verekszi végig magát a hatalmas túlerőben lévő elemeken. Eredete a játéktermekre és a nyolcvanas évekre datálható. Fénykorában a 2D-s játéktér és az oldalra görgetés (scrollozás) meghatározó stílusjegye volt, azóta viszont már több 3D-s beat 'em up is született.

BIOS – A számítógép által lefuttatott első program a bekapcsolást követően. Ez vezérli az alaplapot és az ahhoz kapcsolódó összes komponenst.

BOOT – A bekapcsolás folyamata a gép elindítását követően: a komponensek gyorstesztje, a BIOS betöltése, majd az operációs rendszer elindítása.

BOSS – Az átlagosnál erősebb ellenfél.

BUFF – Ideiglenes, meghatározott ideig tartó pozitív státuszeffekt, amely a játékos bizonyos statisztikáit javítja.

BUG – A játékban található technikai hiba. Példa: teljesíthetetlen küldetés, rosszul működő mesterséges intelligencia, széteső pálya, tereptárgyba való beakadás.

CASTER – Varázslatok ellövésére alkalmas játékos vagy nem játékos karakter.

CHEATER – Csaló játékos, aki a játék hibáit, befoltozatlan biztonsági réseit kihasználva szerez jogosulatlan előnyt.

CHECKPOINT – Automatikus mentési pont, ahonnét halál esetén folytatható a játék.

CRAFTOLÁS – Tárgykészítés különféle alapanyagokból.

CREEP – A gép által irányított lény, elsősorban a MOBA játékstílusban.

DAMAGE – Sérülés, amit vagy a játékos szenved el, vagy ő okoz az ellenfeleknek.

DIGITÁLIS – Nem fizikai formában létező, lásd digitálisan megvásárolható játékok.

DLC – A Downloadable Content rövidítése, tehát letölthető tartalom, amely kibővíti az adott játékot.

DIRECTX – Multimédiás alkalmazások által használt programcsomag, amely az egyes programok futtatásáért felel, lehetővé téve a hardverfüggetlen programozást, így az adott alkalmazás minden kompatibilis gépen elindul.

DUNGEON – Kalandozásra alkalmas zárt helyszín, általában labirintusszerű felépítésben, például szerepjátékokban, MMOG-kben.

EASTER EGG – Szándékosan, a fejlesztők által elrejtett, általában vicces meglepetés, utalás, üzenet a játékokban.

EVENT – Esemény, rendezvény, vagy virtuálisan, vagy a való életben. Példa: játékok megjelenését köszöntő „launch partyk", videojáték-kiállítások.

EXPANZIÓ – Kiegészítő, lemezes vagy letölthető formában, mely jelentősen megtoldja az adott játék tartalmát, szavatosságát.

EXPLOIT – Biztonsági rés, amelyen keresztül illetéktelen hozzáférés nyílik a programhoz, játékhoz.

FARMOLÁS – Tárgyak, arany vagy tapasztalati pont folyamatos gyűjtése a karakter felfejlesztése, megerősítése érdekében.

FÉLÁRKÁD – Olyan játék, amely nem áll teljesen távol a szimulációtól, de a hangsúlyt a játékélményre és nem a realitásra helyezi. Elsősorban az olyan autós játékokra mondható, mint a Burnout- vagy a Need for Speed-sorozat.

FIRMWARE – Utasításkészlet, amely egy eszköz funkcióiért felel.

FOV – Field of View. A játék által megjelenített világ látószöge.

FPS – First Person Shooter. Belső nézetes akciójáték.

fps – frames per second. Az a frekvencia, számszerűsített érték, amely megmutatja, hogy a kép milyen ütemben frissül. Minél magasabb a szám, annál simábban, gördülékenyebben fut a játék.

FREE-TO-PLAY (F2P) – Üzleti modell, amely az alapjátékot ingyen kínálja, bevételt a mikrotranzakciókból szerez.

FŐBOSS – A játék / történet végén található szupererős ellenfél.

GANK – A túlerő kihasználása, egy nagyobb csoport vagy egy a szokásosnál erősebb egyén által indított rövid, de hihetetlenül erős támadás.

GLITCH – Általában gyorsan javításra kerülő, rövid ideig fellépő, esetenként kihasználható rés, amit legtöbbször a programozás során elkövetett hiba okoz.

GPU – Graphics Processing Unit, azaz grafikus feldolgozó egység. A videokártya központi egysége, processzora.

GRIEFER – Másokat zaklató, mások játékélményét elrontó kártékony játékos.

GRIND – Egy adott tárgy vagy karakterszint megszerzésére, elérésére irányuló folyamat. Ilyen lehet egy adott terület vagy egy bizonyos boss sokszori legyőzése az érte járó jutalom érdekében.

HACK 'N' SLASH – Játékstílus, ahol a leghangsúlyosabb szerep a kézifegyveres harcnak jut.

HUD – Heads-Up Display, más néven UI, azaz User Interface. Azon kijelzők összessége, amelyek információt közölnek, anélkül, hogy ehhez félre- vagy más képernyőre kellene nézni. Játékok esetében HUD-nak vagy interfésznek hívunk minden jelzést, amely folyamatosan a képernyőn van.

INSTANCE – Egy dungeon vagy egy adott terület, amely kizárólag egy játékos vagy a csoportja számára elérhető, kizárva a játékvilág többi szereplőjét a részvételtől.

INVENTORY – A játék során megszerzett tárgyak kezelésére szolgáló felület; tárgylista, készlet.

KLÁN, GUILD – Játékosok szervezett csoportja.

KREDIT – Bizonyos játékok által használt virtuális valuta; általában minden játék máshogy hívja.

LAG – A hálózati kapcsolat instabilitása, az adatcsomagok csúszása, amely befolyásolhatja az online játék menetét.

LOOT – A játékban megszerezhető tárgyak, fegyverek, egyéb kiegészítők gyűjtőneve. Loot eshet ellenfelekből, begyűjthető lezárt ládákból, termekből.

MMOG – Masszívan többszemélyes online játék. Több játékstílus gyűjtőneve, melyek közös jellemzője, hogy egy 0-24 óráig létező online világhoz nyújtanak hozzáférést.

MOB – Nem játékos által irányított ellenséges szörny, lény, karakter. Általában a szokásosnál erősebb minibossokat hívjuk így.

MIKROTRANZAKCIÓ – A valós pénzért vásárolt virtuális tárgy megvételének folyamata, lehetősége.

MULTIPLAYER – Közösségi, általában online játék, nem gép által irányított felek részvételével.

NPC – Non-player Character. Nem a játékos által irányított, barátságos vagy ellenséges szereplő.

OLD SCHOOL – Régimódi, a korai, a nyolcvanas-kilencvenes évek játékait idéző.

OLDALRA SCROLLOZÓS – Videojáték, ahol a játéktér sík, részletei, szakaszai pedig a képernyő oldaláról gördülnek be. Elsősorban a nyolcvanas években volt népszerű, komplett játékstílusok épültek e megjelenítési eljárás köré.

OPENGL – Multimédiás alkalmazások által használt programcsomag, amely az egyes programok futtatásáért felel, lehetővé téve a hardverfüggetlen programozást, így az adott alkalmazás minden kompatibilis gépen elindul.

PARTÍCIÓ – A merevlemez logikai egységekre való bontása: a fizikai meghajtó virtuális felosztása.

PATCH – Javítócsomag, amely az egyes játékok hibáit hivatott orvosolni.

PAY-TO-WIN (P2W) – A free-to-play játékok egyik hátulütője, mikor lehetőség van olyan tárgyak, kiegészítők vásárlására, melyek túlzott előnyhöz juttatnak a többi játékossal szemben.

PERK – Végleges, folyamatosan aktív képesség (ability), amely bizonyos bónuszt ad a játékos képességeihez, tulajdonságaihoz.

PING – Az a számszerűsített érték, amely megmutatja, hogy egy adatcsomag mennyi idő alatt teszi meg a játékos és a szerver közti utat. Minél alacsonyabb a ping, annál ideálisabbak a körülmények a problémamentes meccs lebonyolításához.

PLATFORM – A gép vagy szoftveres környezet, amin egy adott játék fut. Platformnak nevezzük a PC-t, a konzolokat, a hordozható eszközöket.

PLATFORMJÁTÉK – Játékstílus, ahol a terep megmászásának, bebarangolásának jut a leghangsúlyosabb szerep.

POINT-AND-CLICK – Kalandjátékstílus, ahol az irányítás egérrel történik, a karakter így mozgatható, és így lehet interakcióba lépni a világgal, a tárgyakkal.

POLIGON – A számítógépes geometriában használt alakzat, melynek oldalai nem keresztezik egymást. Ezekből épülnek fel a játékban látható elemek, beleértve a karaktereket, tereptárgyakat, és magát a világot.

POWER-UP – Ideiglenes bónuszt nyújtó tárgy.

PROCEDURÁLIS GENERÁLÁS – Algoritmus, amely menet közben, rögzített paraméterek alapján generál egy előre meghatározott dolgot. Ez lehet a játékvilág vagy annak bizonyos elemei: küldetések, helyzetek, szereplők, zene, hangeffektek, illetve maga a grafika.

PUZZLE – Feladvány: olyan akadály, amit a játékosnak az eszével kell leküzdenie.

PUZZLE-JÁTÉK – Játékstílus, amely kizárólag feladatmegoldásból, feladványokból áll.

QUEST – Más néven mission. Küldetés, amit a játékosnak teljesítenie kell.

RAID – Küldetéstípus, amit több játékos végez egyszerre, általában egy a szokásosnál erősebb ellenfél legyőzése vagy dungeon felfedezése érdekében.

REPUTÁCIÓ – Hírnév: az a számszerűsített vagy szóval kifejezett érték, amely egy adott játékos személyiségét jellemzi.

RESPAWN – Újraéledés: az elhalálozás utáni újrakezdés folyamata.

RESPEC – Az a folyamat, melynek során a játékos számára lehetőség nyílik a megszerzett tapasztalati- és képességpontjainak lenullázására, majd újbóli elköltésére.

ROGUE – Karaktertípus, kaszt: általában távolsági harcos.

RPG – Role Playing Game: szerepjáték, amely a legnagyobb hangsúlyt a karakter fejlesztésére, küldetések teljesítésére helyezi.

RTS – Real Time Strategy: valós idejű stratégiai játék, amely a legnagyobb hangsúlyt a katonai manőverekre helyezi.

SCRIPT – Előre rögzített folyamat, viselkedési forma vagy esemény.

SHADER – A GPU-n futó program, melynek feladata az árnyékolás, azaz a világosság és a sötétség kezelése a képalkotás során.

SHOOTER – Játékstílus, ahol a hangsúly a fegyveres harcon, az akción van.

SKILL – Tapasztalati pontból vásárolható képesség.

SPAWN – Az éledés folyamata, vagy egy játék / meccs elején, vagy halált követően.

STACK – Képességek, egyéb tényezők összeadódása, például ha sikerül halál nélkül zsinórban többször ölni.

STEAMPUNK – Stílus, amely az ipari forradalom találmányait és korszakát egyesíti fantasy, sci-fi elemekkel.

STREAM – Egy játék közvetítése online, élő videokapcsolaton át.

TANK – Egy játékos által betöltött szerepkör, ahol a fő feladat a támadás és a sebzések zömének felfogása, a frontvonalon való küzdés.

TESSZELLÁCIÓ – Grafikus eljárás, amely a síkfelületek 3D-s hatásának ábrázolását segíti elő. Rendkívül nagy erőforrásigényű eljárás.

TEXTÚRA – Kétdimenziós kép, amit valamilyen 3D-s modellre feszítenek rá, annak érdekében, hogy mintázatot adjanak neki.

TOUCHSCREEN – Érintőképernyő.

TPS – Third Person Shooter, külső nézetes akciójáték, ahol a kamera hátulról mutatja a játékost.

TUTORIAL – Oktatómód vagy oktatófázis, ahol a játékost megismertetik a játék működésével, legfontosabb elemeivel.

TRIGGER – A szkripteket beindító virtuális kapcsoló. Ez lehet egy földrajzi pont, egy gép, vagy egy interakciós forma.

UPGRADE – Fejlesztés, általában a megszerzett tapasztalati pontokból.

XP – Experience point. Tapasztalati pont, amit a játékos bizonyos cselekedetekért (például küldetések teljesítéséért) kap.

BEYOND

TWO SOULS™

[ÍRTA BATE] **2012 nem volt különösebben izgalmas év a PS3 tulajdonosok számára, hiszen alig jelent meg néhány valamirevaló PS-exkluzív cím. 2013 szerencsére más lesz, lévén a Last of Us mellett érkezik a Heavy Rain alkotóinak legújabb munkája, a Beyond: Two Souls.**

Két embertípus létezik: az egyik, akit lenyűgözött a Quantic Dream által fejlesztett Heavy Rain története és érzelmi intenzitása, és a másik, aki szerint az egész csak egy rossz forgatókönyvön nyugvó interaktív film volt, a szabadság illúziójával. Az előbbi nyilván tűkön ülve várja a David Cage vezette fejlesztőcsapat következő játékát, a Beyondot, míg a másik valószínűleg szkeptikus az egyelőre ismeretlen megjelenési dátummal rendelkező PS3-exkluzív programot illetően. A játékkal kapcsolatban azonban még nemcsak az kérdéses, hogy mikor lehet majd megvenni, hanem az is, hogy pontosan mit fog nyújtani. Az ismert információk alapján viszont borítékolható, hogy legalább annyira meg fogja osztani a közönségét, mint a fentebb említett alkotás.

BEYOND HEAVY RAIN

Első pillantásra a Beyond nem tűnik többnek, mint egy felturbózott grafikájú Heavy Rain klónnak, hiszen visszatérnek a quick time eventek formájában megoldandó feladatok, a képernyőn rendszeresen feltűnnek az irányítást segítő instrukciók, és a gombnyomkodás mellett ezúttal is fontos szerep jut a Sixaxis (vagy a Move) kontroller mozgatásának. Ráadásul a hangulat is hasonlóan depresszív, és a vizuális megoldások (főleg a kameranézetek és mozgások) is kísértetiesen emlékeztetnek a Quantic Dream korábbi munkájára.

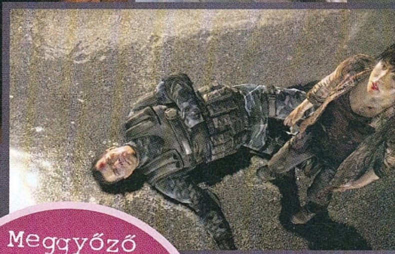
A Beyond azonban nemcsak egy másolat, nemcsak egy sikeres recept újrahasznosítása, hanem sokkal több annál, a fejlesztők – de leginkább a történetért és a játékmenetért felelős David Cage – eddigi legszemélyesebb és legambiciózusabb munkája, ami ismét olyan fajsúlyos kérdéseket fog körüljárni, mint a felnőtté válás, önmagunk elfogadása, a halál, a gyász és az elszigeteltség. Ugyan nem ezek a legkézenfekvőbb témák egy sikerjátékhoz, ám már a Heavy Raint sem a kacagtató pillanatai miatt szerettük (már aki, persze).

A történet középpontjában ezúttal Jodie áll (akinek nemcsak a hangját, de az arcát, az alakját és a mozgását is az Eredetből és a Junóból ismert Ellen Page kölcsönözte), egy lány, aki egyelőre ismeretlen okok miatt menekül, és az üldözői között megtalálható egy teljes SWAT-csapat is. Jodie azonban nincs egyedül, hiszen mellette van állandó társa, a mások számára láthatatlan természetfölötti lény, Aiden.

SZELLEMEKKEL SUTTOGÓ

Jodie és Aiden kapcsolata jelen pillanatban még tisztázatlan, de annyi bizonyos, hogy a nem evilági útitárs már gyerekkora óta hősnőnk állandó partnere, és egy saját személyiséggel és érzelmekkel bíró entitás, aki képes oltalmazni „pártfogoltját", de akár még féltékeny is lehet rá. Aiden azonban nem csak szereplője, de aktív résztvevője is a ránk váró cselekménynek, ugyanis a játékosnak lehetősége lesz váltani a két karakter között, és „szellem" formában nemcsak arra lesz módunk, hogy felderítsük a

A kezdetben nyugodt mederben folyó történet szinte egycsapásra fordul át hatalmas, robbanásokkal és csapdákkal tarkított menekülésbe, keresztül-kasul az Egyesült Államokon



ránk váró terepet, hogy kihallgassunk másokat, de telekinetikus képességünkkel akár tárgyakat is mozgathatunk, sőt, pusztíthatunk is a minket körülvevő környezetben. S ha ez még nem lenne elég, akkor meg is szállhatunk embereket (ilyenkor egy sárga aura veszi körül őket), ami főleg akkor jön majd jól, ha segítenünk kell Jodienak, hogy elmeneküljön az üldözői elől.

Habár az eddig leírtak érdekesen hangzanak, mindez ebben a formában még alig ugorja meg egy átlag misztikus sztori színvonalát – de szerencsére nem is kell beérnünk ennyivel. A történetről ugyan szinte semmit nem tudni az eddig leírtakon kívül, de annyi még bizonyos, hogy a Beyond eseményei több mint egy évtizedet ölelnek majd fel, melynek során Jodie három életszakaszát (gyermek, tinédzser, felnőtt) követhetjük nyomon, ezzel elérve, hogy minél inkább kötődjünk a karakterhez, és átérezzük az őt érő változásokat.

Az érzelmek mellett természetesen fontos szerep jut majd a döntéseinknek is; a fejlesztők ígérete szerint sokkal nagyobb hatással lehetünk majd a cselekményre, mint a Heavy Rain esetében, és ezúttal a szabadságunk is jelentősebb lesz, mint a nagynevű elődben. Egyrészt a ránk váró jelenetek során szinte végig mi irányíthatjuk majd a karaktert, másrészt a felfedezhető helyszínek is jóval méretesebbek lesznek, mint amekkorákat a HR-ben bejárhattunk, és amellett, hogy több egyedi interakcióra lesz lehetőségünk, találkozhatunk majd egészen egyedi és különleges „pályákkal" is.

IZGALOM, NEM CSAK ÉRZELEM

Igaz ugyan, hogy a Beyond elsősorban a történetre, a karakterekre és a játékosokból előhozható érzelmekre fog összpontosítani, de ennek ellenére nem feledkezik meg a gyökereiről sem, és a mondanivaló mellett bőven jut majd szerep a videojátékokban nélkülözhetetlen akciónak és izgalomnak is. Legalábbis erre enged következtetni a sajtó munkatársainak bemutatott demóverzió, ami ugyan egy egyszerű vonatúttal kezdődik, de igen hamar váratlan fordulatot vesznek az események, és az ablak melletti szundikálást felváltja a pofozkodás, a mozgó szerelvényről leugrás, a vad motorozás, a nyomkereső kutyákkal és kommandósokkal való konfrontáció, majd a totális csúcspont, a levegőbe repülő benzinkút – és ez még csak egy apró szelete a ránk váró eseményeknek. Kedvcsinálónak azért megteszi, nem igaz...?

TECHNIKAI BRAVÚR

Mindez pedig nemcsak leírva tűnik elég durvának, de a képernyőn, mozgásban is egészen eszméletlenül néz ki. Amikor már azt hittük, hogy a PlayStation 3 közel hétéves hardveréből tényleg nem lehet többet kihozni, akkor a Quantic Dream bemutatta a játékjeleneteket is tartalmazó prezentációját, amitől szó szerint leesett az emberek álla. Nemcsak arról van szó, hogy egészen élethű, már-már tényleg fotorealisztikusan kinéző szereplők néznek vissza ránk, de a mimika és a mozgás is olyan élethű, mintha csak egy filmet néznénk. Már a 2010-es Heavy Raintől is dobtunk egy laza hátast, de a Beyond még erre is rátesz egy hatalmas lapáttal. Itt nyoma sincs az unalomig ismert belső nézetnek, a karakter válla mögé rögzített kamerának, minden jelenetet egyedi szögből látunk, és az irányítás ugyan a mi kezünkben van, de ettől még egy pillanatra sem szűnik meg az egyedi, filmszerű dinamika. Ráadásul ezúttal már elfelejthetjük a robotként mozgó karaktereket és az unásig ismételt mozdulatokat is, ebben a játékban minden természetesnek és életszerűnek hat.

Szövegesen persze ez nem nagyon adható vissza, de ha megnéztek egyet az idáig publikált videók közül, akkor azonnal érteni fogjátok, hogy az animációval foglalkozó szakemberek és a színészek miért töltöttek mintegy tíz hónapot azzal, hogy egy speciális mo-cap stúdióban rögzítsék a lehető legprofibb módon megrendezett jeleneteket.

TÚL SZÉP, HOGY IGAZ LEGYEN?

Az eddig írtak alapján az ember először hajlamos eltátani a száját, majd egy idő után akaratlanul is megkezdődik a szkeptikus fázis, amikor a sokat látott játékos felidézi, hogy hányszor hallott már hasonlóan lenyűgöző hívószavakat, majd ezt követően hányszor kellett csalódnia a végtermékben. Mindez teljesen érthető, sőt, alapesetben magunk is óvatosságra intenénk mindenkit a túlzott elvárásokat illetően, most azonban mégis azt mondjuk, hogy érdemes hinni a Quantic Dreamnek, ha másért nem is, hát azért, mert láttuk, hogy korábban milyen játékokat (Fahrenheit, Heavy Rain) tettek le az asztalra. Ugyan még rengeteg az ismeretlen elem a Beyond képletében, de az az igazság, hogy mi már annak is örülnénk, ha „csak" egy olyan játékot kapnánk, mint amilyen a legutóbbi, felejthetetlen munkájuk volt. Szerencsére David Cage és csapata nem olyan, mint mi, ők tuti nem fogják beérni csak ennyivel...

Meggyőző érvek

Hogyan került kapcsolatba egy videojátékkal egy igazi filmcsillag? Egy jó ügynöknek és egy lelkes rendezőnek hála. David Cage szenvedélyes beszéddel magyarázta el, miről is szól pontosan a Beyond, Page pedig örömmel mondott rá igent. Lehet, hogy kicsit elsiette a döntést: a forgatókönyv kétezer oldalasra sikeredett, ami nagyjából tíz egész estés filmnek felel meg, így mindenképp ez az eddigi legnagyobb szerepe.

ADATOK

KIADÓ
Sony Computer Entertainment

FEJLESZTŐ
Quantic Dream

MŰFAJ
kaland

MEGJELENÉS
2013

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

STÍLUSMINTA

Fahrenheit
2005 (ATARI)

Heavy Rain
2010 (SONY)

A Beyond: Two Souls nem az első olyan játék a Quantic Dream portfóliójában, amiben fontos szerep jut a természetfelettinek, hiszen már a Fahrenheitben is találkozhattunk hasonló elemekkel. Nagyon kíváncsiak vagyunk, hogy ezúttal miképp sül el a dolog...

RADAR ALATT

RABLÓ-PANDÚR

MONACO

[IRTA **MIDNITE**] **Ami a tiéd, az az enyém – így szól a játék önmagáért beszélő alcíme. A Monacóban a világ egy feltörésre váró széf, de a közösségi rablás mesterségének hódolói azt is átélhetik, milyen, ha egy meló balul sül el, és együtt kell kiutat találniuk a slamasztikából.**

A Monaco ritka példa egy olyan indie projektre, ami szépen túlnőtt önmagán, és már a megjelenése előtt híres lett. A legelső írott anyagokat 2009-ből találjuk róla, ahol Andy Schatz még arról mesélt, hogy némi C# tanulás után, a grafikusi és tesztelői feladatkört egyedül látva el, pár hét alatt kódolta le a játék akkori, csenevész formáját. És mit ad Isten, a betörői ambíciókat dédelgető indie-fanok már akkor el voltak ájulva tőle... Azóta még kontrasztosabbá vált a nyers hadművelet: a Monaco prototípusa elvitte a 2010-es IGF fődíját (kiütve a kritikusok szemében brilliírozó Super Meat Boyt!), a Journey zenéjéért felelős, Grammy-jelölt gamerceleb Austin Wintory vállalta a soundtrack komponálását, a jelenleg futó zárt bétában pedig cirka 250 ember igyekszik visszajelzésekkel, új ötletekkel (sőt, néha saját kóddal) csiszolni, bővíteni a kooperatív rablás élményét.

ADATOK

KIADÓ
Pocketwatch Games

FEJLESZTŐ
Pocketwatch Games

MŰFAJ
lopakodós akció

MEGJELENÉS
2013

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

Bonanza Bros.
1991 (SEGA)

Heist
2001 (VIRGIN)

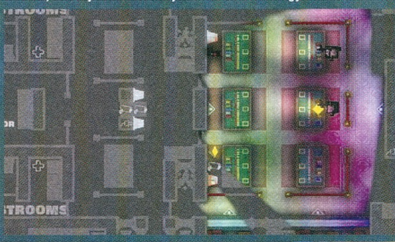
TRIPLA VAGY SEMMI

Csak a screenshotokat nézve nehéz érteni, mi ez a rocksztároknak járó indie-izgalom a Monaco körül, hisz alapjaiban a játék egy felülnézetes, egyszerű stratégiának tűnik. A feladat mindig valamely érték (pénz, ékszer, fontos dosszié) eltulajdonítása egy őrökkel, kamerákkal, széfekkel és csapdákkal teli térképen. Bár egyedül is kivitelezhetők a rajtaütések, szíve mélyén a Monaco kooperatív módban a legboldogabb. Egyszerre ugyanis négy tolvaj vehet részt az akcióban, és igazából az ő kvalitásaik összekombinálása, változatos erősségeik együttes használata adja a játékélmény savát-borsát. S persze fel is éleszthetik egymást, ha a terv annyira balul sülne el...

KÖZÖNSÉGES BŰNÖZŐK

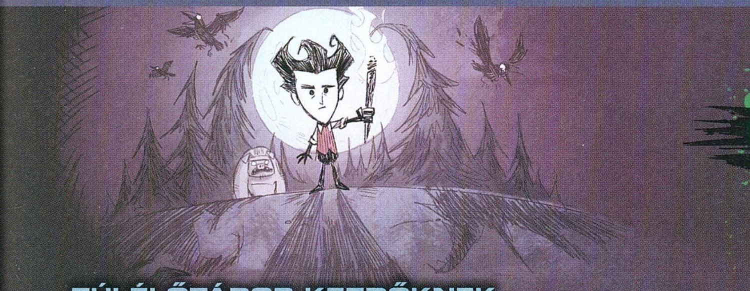
Jelenleg nyolc személyiségből választhatunk, hogy kinek a bőrében lépünk be a következő célépületbe (minden pálya egy Monaco hercegségében valóban létező helyszínt modellez). Olyan karakterekre számítsunk, mint a Hacker, aki kamerákat és számítógépes rendszereket hatástalanít, a Pickpocket, akinek betanított majmocskája észrevétlenül felszedi a zsákmányt, a Redhead, aki női praktikákkal megzavarja és együttműködésre veszi rá az őrséget, vagy a Cleaner, aki lopakodva, kloroformos kendővel kábítja el az ellenfeleket. Hogy egy-egy kifosztandó pályán mely csapattagokra lesz szükség, annak eldöntése rád és társaidra vár, észben tartva persze, hogy a szajré megkaparintása után észrevétlenül kámforrá is kell válnia a bűnbandának a siker érdekében.

A képek alapján nehéz elképzelni, hogy pontosan miképp is működik a Monaco, de a fejlesztők szerint játék közben minden egyértelmű lesz



KUTYASZORÍTÓBAN

A játék direkt épít a tolvajlás körüli sztereotípiákra, miközben a klasszikus Ocean's 11 mozi hangulatát igyekszik párosítani a Pac-Man játékmenetével és a Hitman kreativitásával. A borzongató izgalmat főleg a legtökéletesebb ki- és bevezető útvonal megtervezése adja, meg persze a lehetőség, hogy bármikor befuccsolhat minden... ahogy gyakran fog is! A riasztó sípolása pedig nem a játék végét, hanem a menekülés kezdetét jelenti. Ti hogyan kezelitek a stresszhelyzeteket? Remélem jól, mert lesz belőle épp elég. A véletlenszerűen generált pályaelemeknek köszönhetően tényleg olyan az élmény, mintha az épület alaprajzát előzetesen bemagoló betörő lennél, aki útközben szembesül a részletekkel. Bár a spoilereket kerüljük, de a pályák közt játszódó történet állítólag frappáns és karakterközpontú lesz. Minden ismeretlen részletet félretéve, a bétázók a jelek szerint imádják a rablószimulátort, amire a valósidejű stratégiák szerelmesei talán márciusban már rá is tehetik a kezüket.



RADAR ALATT

TÚLÉLŐTÁBOR KEZDŐKNEK

DON'T STARVE

[ÍRTA WILSON] **A Shank tömegmészárlós duplázása, valamint a Mark of the Ninja tökéletesre finomított lopakodása után ismét új vizekre evez a Klei Entertainment. A főszerepet ezúttal nem a mérhetetlen erőszak, hanem a jóval könyörtelenebb anyatermészet, illetve a túlélés kapja.**

Wilson P. Higgsbury nem túl szerencsés ember. Már az is sanyarú egy sors, hogy a szülők ilyen névvel verték meg, de az már példátlan, hogy a semmi közepén, a természet ölén, egy számára teljesen ismeretlen világban kell magához térnie. Wilson P. Higgsburynek fogalma sincs arról, hogy hol van, vagy egyáltalán miképp került az ismeretlen helyre, de eltökélt szándéka, hogyha a kérdésekre a választ esetleg nem is tudja megtalálni, legalább egy célt teljesítsen: túléljen, ameddig csak bír.

SZÁMKIVETETT

Kár lenne letagadni, hogy a Don't Starve-ot mi ihlette. Szerencsére a Shankkel és a Mark of the Ninjával komoly hírnevet szerző, igazán karakteres játékokat gyártó Klei Entertainment bárhol és bármikor be meri vallani, hogy a kezdőlökést a Minecraft adta. A vadonban eltöltött két perc után az is világossá válik, hogy miért lenne hiba tagadni az inspirációt: Wilson P. Higgsbury ugyanis szinte mezítelenül, üres zsebekkel zuhant bele a számára ismeretlen világba, így ha nem szeretne már az első éjszaka a farkasok, óriáspókok és más barátságtalan lények vacsorájává válni, kénytelen rögtönözni, és felhasználni mindent, amit csak talál. A Don't Starve világa azonban nem kockákból épül fel, és még a mérete sem közelít a végtelenhez. A bejárható terület ugyan aprónak nem nevezhető, de komoly határai vannak, a széleit áthatolhatatlan tenger vagy óceán szegélyezi. Még csak éppen látványosnak vagy ötletesnek sem nevezhető, hiszen a teljesen sík terepre dobált tereptárgyak közti többméteres távolság inkább egy befejezetlen vidék képét sugallja, mintsem egy jól kidolgozott, alaposan felépített világét.

SZIGETI VESZEDELEM

A relatív sivárság funkcionalitása viszont vitathatatlan, hiszen szó szerint mindennel interakcióba lehet lépni, mindent fel lehet használni. A kivágott fenyőfából tűzifa faragható, a letört faágakból és némi kőből balta vagy csákány eszkábálható, a leszedett bogyók, a földből kiásott zöldségek pedig ételként, vagy egy csapda központi elemeként is funkcionálhatnak. Mivel az alapanyagok száma véges, ezért egyáltalán nem mindegy, hogy miből mit hozunk létre.

Ez ugyanis egy veszélyekkel teli vidék: az erdőkben gigantikus pókok császkálnak, a nap pedig egy idő után eltűnik az égről, hogy a helyét a kizárólag halált hozó éjszaka vegye át. És akkor még ott vannak Higgsbury természetes szükségletei is, mint például a táplálkozás igénye: a korgó gyomorból előbb éhezés, végül pedig éhhalál válik.

ÉHEZŐK VIADALA

A Don't Starve játékmenete ezért két jól elkülöníthető részre osztható. Ott van a gyűjtögetés, amivel akár az egész nap elmehet, és ott van a kikényszerített túlélésből eredő vadászat. Mivel történet szinte egyáltalán nincs, ahogy tulajdonképpeni végcél sem, ezért itt az egyetlen motivációt a sikeres túlélés elnyújtása adja, ha ugyanis Higgsbury elpatkol, lehet kezdeni mindent elölről, ismét beugorva a világ legkegyetlenebb mókuskerekébe. Hogy ez meddig és mennyire is lesz jó, az majd márciusban kiderül. Jelen formájában inkább a tálalás az egyetlen igazi vonzerő. A Tim Burton stílusát idéző rajzfilmes grafika ötletes, és néha van annyira minőségi, mint a korábbi Klei játékok, minden más azonban nem túl eredeti. Kár lenne tagadni, hogy ezt az ötletet túlságosan sokan lőtték már el korábban, és általában jobban.

ADATOK

KIADÓ
Klei Entertainment

FEJLESZTŐ
Klei Entertainment

MŰFAJ
túlélőszimulátor

MEGJELENÉS
2013 március

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

STÍLUSMINTA

Stranded II
2007 (UNREAL)

Minecraft
2011 (MOJANG)

Talán a képek alapján is egyértelmű, hogy a Don't Starve-ot elsősorban a Tim Burton filmeket idéző stílusa fogja eladni, és nem feltétlenül az, hogy milyen is maga a játékélmény

MODERN VÉRSZÍVÓK
DARK

[RTA TIKA]

A lopakodós, „hátulról metszem el a gigád" stílusban már sok mindent láttunk, de vámpírt talán még nem. Az is jó pont, hogy a müncheni stáb nem az Alkonyat romantikus lelkületű, „vega" vérszívóit kelti életre, tehát nem a mellizmait mutogató szomszéd farkasember lesz a legnagyobb problémánk.

Eric Bane egy vámpíroktól nyüzsgő bárban ébred, fogalma sincs, hogy került oda, csak egy dolog biztos: többé már nem ember, és nagyon gyorsan rá kell jönnie, kinek a fogsora taszította ebbe az állapotba. Ebből a kis ízelítőből már leszűrhető, hogy végre nem egy újabb hérosztt készülünk megkoronázni, és ha a világnak szüksége is lenne egy megmentőre, biztos, hogy nem Eric lesz az. Főhősünket ugyanis egyetlen dolog foglalkoztatja, az a bizonyos örök vámpírtalány, hogy miképp változzon vissza. A válasz keresése most különösen sürgető, hiszen az általunk irányított karakter a harapástól csupán félvámpír lett, és ebből az állapotból egy idő után törvényszerűen átalakul ghoullá – a vak, engedelmes és zombiszerű szolga szerepe pedig nem egy ígéretes karrier kezdete. A vámpír-mítoszok szerint a mester véréből való kortyolás szükséges a teljes vérszívó státuszhoz, és az is lehetséges, hogy a hősünk nyakán található fogminta tulajdonosa lesz a visszaváltozás kulcsa. Ki tudja?

BRITEK, VÁMPÍROK, TEA

De mit is tudunk erről az univerzumról? Egyelőre nem sokat, csupán annyit, hogy az ismert világ mögött létezik egy másik, ahol vámpírok és szörnyek egész hada épült be a társadalomba. Itt járnak az emberek között, és pont úgy néznek ki, mint egy átlagos szombat este partilényei, de azért az ő életük sem fenékig tejfel, mert egy elit vámpírölő szervezet, az M17 tizedeli őket. A főhőst sem fogja kímélni senki, elvégre két számmal nagyobb a metszőfoga…

Ericnek szerencsére akad egy segítőtársa a szemrevaló Rose személyében. A bár, ahol a leányzó tanyázik (ő a tulajdonos) minden küldetés kiinduló- és végpontja, a történet pedig tulajdonképpen egy vizuális novella, amelyet képregényszerű betétek szakítanak meg à la Max Payne, és a játék hangulatában is igyekszik utánozni a Remedy klasszikusát. Sajnos ez egyben azt is jelenti, hogy a történet teljesen lineáris, így a Mass

Semmi sem tűnhet menőbbnek (vagy gyanúsabbnak?) annál, ha valaki egy félhomályos szobában húzza a fejére a kabátja kapucniját…

Effect mintájára kivirágzó párbeszédpanelek (előre legyártott témakörök, válaszok és kérdések mentén szólíthatunk meg néhány kiválasztottat) csak háttér-információkkal, adalékokkal szolgálnak. A küldetésekben pedig a helyi vámpírlord szállásától a kutatólaborig mindent igyekszünk majd feltúrni, hogy a Teremtőnk létére fényt derítsünk, és megértsük, mi történt a főhőssel, továbbá az időnként bevillanó látomásokban feltűnő angyali lény is kellően birizgálja a fantáziát. A játék csak azért nem csap át a továbbiakban egyfajta Underworld-szerű gun-fuba, mert lőfegyverek híján (nem lehet felvenni semmilyen tárgyat) itt nem gyilkol más, csak a két dolgos kéz és a jellegzetes fogazat. Ráadásul nagyon szigorú őrző-védő erők munkálkodnak minden helyszínen, így a vámpír, ghoul és más szörnyhalmazok mellett éjjeliőrökön és M17 kommandósokon, azaz rengeteg humán ellenfélen kell szó szerint lopakodva átrágni magunkat.

AKIT A SÖTÉTSÉG SEM REJT EL

A vámpírlét előnyökkel is jár, például a kapucniba bújtatott fejszerkezet mögött igen erős érzékszervek dolgoznak. A speciális szemek a falakon és tereptárgyakon keresztül is látják az ellenfelek mozgását, pontosabban egy-egy sétáló érrendszert, hisz az ősi ösztönök mozgatórugója mi más lehetne, mint a vér (de a küldetéscélok felé is ez mutat folyosót). A Dishonored után a rövid távú teleport, vagy ahogy itt hívják, a Shadow Leap már nem üt akkorát, de nyilván kulcsfontosságú szerepe lesz a csendes helyváltoztatásban, főleg, hogy ez nem kerül blood-pontba (ezekről majd később), csak egy rövid regenerációs fázist kell kivárni. A főhős egyedül van, leszámítva Rose folyamatosan duruzsoló hangját az adóvevőben, ezért a lopakodás kötelező elem, ráadásul a fény- és árnyékrétegződés helyett a fedezékek kihasználására épül ez a funkció, s így nem feltétlenül a legsötétebb helyek lesznek a nyerők

Innováció a játékvilágból: az éjszaka a várost nem feketére, hanem zöldre festi.

ADATOK

KIADÓ
Kalypso Media

FEJLESZTŐ
Realmforge Studios

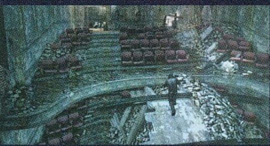
MŰFAJ
akció-szerepjáték

MEGJELENÉS
2013 tavasz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
95%

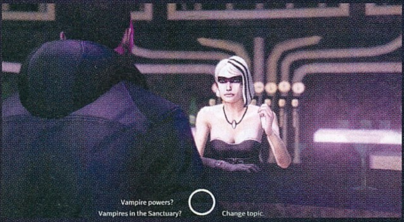
STÍLUSMINTA

Vampire: The Masquerade – Bloodlines
2004 (ACTIVISION)



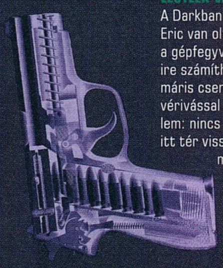
– bár létezik olyan vámpírképesség, amely révén egybeolvadhatsz az árnyékokkal.

A strázsáknál lényegében egy látószög-szimuláció fut, megspékelve a jól beélesített hallójáratokkal, ergo nem csak észrevétlennek kell maradni, de bizony a földön heverő tárgyakat sem lehet büntetlenül megropogtatni a cipőtalpakkal. Ha észlelnek, riasztás jön, sokan lesznek, és a vámpírszervezet sec perc alatt szitává lyuggat. Elvileg az a cél, hogy egyetlen riasztás és haláleset nélkül abszolválja a játékos a feladatokat, amit a játék is kövérebb pontszámokkal jutalmaz majd. A fix útvonalakon rutinszerűen járőröző fickók egyébként ugyanazt a sablon betáplálást kapják, amit a műfajban megszoktunk, tehát lesz alkalmunk párbeszédeket kihallgatni, néha-néha egy kis kiszámíthatatlanság is belekeveredik az útvonalakba, és persze a szem előtt hagyott hullákra (ezeket félre is lehet vonszolni) vagy a látványos akciókra azonnal beindul a riasztó.



A Mass Effect óta nem lehet szerepjátékot úgy kiadni, hogy ne körcikkekre osztott párbeszédrendszer legyen benne

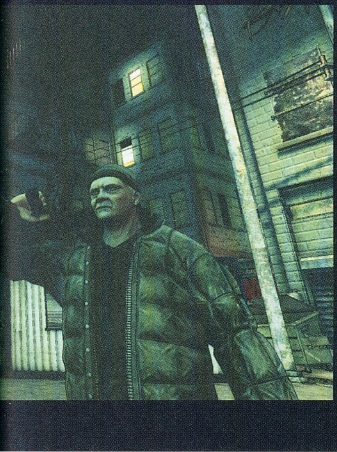
LEÜTLEK VAGY MEGHARAPLAK?



A Darkban művészet lesz az ölés, hisz ha Eric van olyan hibbant, hogy szemből lépjen a gépfegyverek elé, csak a parasztlengőire számíthat, de hátulról becserkészve máris csendes kivégzőmozdulattal vagy vérivással bonthatja meg a sorokat. Ismétlem: nincs fegyver, és a karatekölyök sem itt tér vissza. A gombnyomásra fedezék mögé bábozódó főhős akkor jár a legjobban, ha a vámpírképességeire hagyatkozik. A játék során begyűjtött tapasztalati pontokból lehet majd újabb képességeket felvenni, vagy a már meglévőket fejleszteni. Néhány csak passzívan járul hozzá a vérszívó imázshoz – csendes léptek, gyorsabban regenerálódó szervezet –, ám a velősebbek már fontos kellékei a gyilkolásnak. A távoli ellenfeleket beránthatjuk az árnyékba, vagy egy teleportálással kombinált mozdulatsor végén durván kivégezhetjük őket (Shadow Kill), de létezik olyan is, amely eltereli a kiválasztott őrszem figyelmét (Domination). A képességek közös üzemanyagot, nevezetesen vért igényelnek, amihez a nyaki artériákon keresztül juthatunk hozzá. A blood-pontok szürcsölésénél azonban van némi macera, egyrészt hangos és messziről látszik, másrészt sokáig tart, így aztán meggondolandó, hogy kinek a vérét csapoljuk le, sőt, legtöbbször célravezetőbb lesz egyszerűen kivégezni és elvonszolni az áldozatot, aztán kámforrá válni – viszont azt érdemes tudni, hogy a hullákban már nincs behabzsolható matéria.

A vámpírok a sötétben léteznek, amivel gondolom nem mondtam semmi újat, ugyanakkor meglepő módon a Dark a cel-shading technológiát választotta eme állapot leképezéséhez. Az eredendően rajzfilmes vagy képregényszerű ábrázolásmód itt mégis telitalálat, hisz a kékes árnyalat és a sötét tónusok, az ígéretesnek látszó megvilágítás egészen kivételes módon építi fel a gót elemekkel átszőtt pályákat. A morbid, már-már horrorba hajló beállítások sem tűnnek öncélúnak vagy túlzónak, például amikor a vámpír darabolja a tetemeket a ghouljainak, ott már felsejlik, miféle sors lesz Eric osztályrésze, ha véletlenül elbukna. Várhatóan hét helyszínen zajlanak majd az események, lesz múzeum, bunker, labor és éjszakai klub, ráadásul UV-s cuccokkal felszerelt, „harapásálló" testpáncélba bújt M17 harcosok felbukkanására is számítani lehet. Az előzetes prezentációk alapján viszont van néhány gyengének tűnő láncszem, úgymint a darabos mozgás, vagy a helyenként idiótának tűnő MI. A jó hír az, hogy bőven van még idő csiszolni ezeket az elemeket.

A könyvesboltok polcai tele vannak vámpíros regényekkel, a vérszívók mégis kevés játékban szerepelnek mostanság



LEHETSZ KIRÁLY...

A szerepjáték-vonulat azonban vissza lett nyesve, hiszen a játék ugyan kétféle befejezést ígér, ám furcsa módon egyik sem függ a lezajlott párbeszédektől, sőt attól sem, hogy hány civil vérét csapoljuk meg, tehát a jó fiú/rossz fiú sablon helyett egyszerűen csak választanunk kell. Ettől persze még várjuk, de azért a kellő fenntartásokkal – pont, ahogy egy vámpírhoz illik.

KARDOK VIHARA

Blade & Soul

[ÍRTA TERA] **Új, koreai MMO megjelenéséről van szó. Nem biztos, hogy ennek hallatán sokak kezdenének heves érdeklődésbe, hisz ilyesmit az elmúlt években is bőven láttunk. A Blade & Soul azonban okozhat meglepetéseket, néhány tekintetben ugyanis tényleg megpróbál újítani.**

A koreai stílusú online szerepjátékok az NCSoft heves erőlködése és igényes termékei ellenére sem bírnak gyökeret verni a bolygó nyugati felén. Míg errefelé rendre csak egy kisebb tábort sikerült elérnie Aionnak és Lineage-nek – vagy a más kiadótól érkező Terának –, addig ezek a programok Koreában és Kínában tömegeket mozgatnak meg, és szakajtószám termelik a pénzt. A Blade & Soulra is igazak a fentiek: nyáron jelent meg Ázsiában, és több országban is azonnal az internetkávézók legnépszerűbb programjává vált. Jelenleg a játék nyugati ízlés szerinti átalakítása zajlik az NCSoftnál, vagyis kicsit felgyorsítják a fejlődést, gyakoribbá teszik a tárgyak hullását, és visszavesznek a koreaiakat elvarázsoló grindelésből.

ADATOK

KIADÓ **NCsoft**
FEJLESZTŐ **Team Bloodlust**
MŰFAJ **MMORPG**
MEGJELENÉS **2013**
KÉSZÜLTSÉGI SZINT **80%**

STÍLUSMINTA

Lineage 2 2004 (NCSOFT)
TERA 2012 (UBISOFT)

NEMCSAK KELETIEKNEK

Első ránézésre a Blade & Soul simán beállítható a koreai MMO-k sorába: keleti dizájnnal ellátott világba tekinthetünk be, ahol harcművészek és misztikus képességekre támaszkodó szerzetesek, varázslók küzdenek meg a világot elözönleni készülő gonosz erőivel. A történet sem hoz sok eredetit: a még egyedül játszott prológban otthonunkat lerombolja egy gonosz varázslónő, mesterünk pedig életét áldozza értünk. Első szintű nyomorultként ezt követően egy apró faluban ébredünk, legfőbb feladatunk pedig szokás szerint a bosszú lesz. Ehhez sok száz, sok ezer játékóra vezet, ezt pedig millió küzdelem, dungeon és küldetés igyekszik változatosabbá tenni.

A Blade & Soul tovább halad azon az úton, amit manapság taposnak ki az MMO játékok: a határtalan szabadságból némileg visszavesznek, meglehetősen sok a scriptelt jelenet, az átvezető videó, az instance-olt terület – a műfajhoz képest még akár lineárisnak is nevezhetnénk a játékot. Nem leszünk persze beszorítva szűk helyekre, de legalábbis az első néhány tucat órában elég pontosan meg van szabva, hogy merre kell mennünk, és ettől eltérni nem igazán lehet. Ezt az érzetet erősíti az is, hogy mind a négy faj, mind a hat kaszt képviselői ugyanonnan indulnak. Igaz, sok a lehetőség a végjátékban, bőven van kihívás a maximális szinten levő játékosoknak is. Ráadásul a fejlesztők elképesztő tempóban termelik a tartalmakat: szinte minden hónapban érkezik egy új főellenség, egy sokszintes labirintus, néhány tucat küldetés, hogy a tárgyakról, kincsekről ne is beszéljünk.

Az első és legfontosabb különbség a Blade & Soul és a többi, hasonló bölcsőből származó MMO-k között a harcban keresendő. Bár sokszor használtuk már az „akciódús" kifejezést e játékokkal kapcsolatban, most ismét erre kényszerülünk. Sokkal inkább emlékeztet a Tekkenre vagy a Street Fighterre, mint bármelyik korábbi online szerepjátékra – a World of Warcraft óta gyakorlatilag mindenki távolodni próbál az ikonvezérelt küzdelmektől, és ezt egyelőre a Blade & Soul hajtja végre legsikeresebben. Bár a kezdők kedvéért lesz majd klasszikus befogásos rendszer, és néhány ikont is kiragaszthatunk a képernyőre,

Ez tényleg az a világ, ahol a sötét bőr mellé platinaszőkeség is választható

Egészen biztos, hogy ilyen sokszínű és ennyire gyönyörű tájakon élvezet lesz kalandozni

igazán nagy sikereket akkor fogunk elérni, ha elfogadjuk és kihasználjuk a kitérésekre, ellentámadásokra, kombókra és dobásokra épülő harcrendszert.

KAMERA FOROG

A legtöbb támadáshoz ugyanis tényleg időzítésre és igazi gombkombinációk beütésére lesz szükség. Már az első szinteken legalább tíz kombót tudunk előadni, és a fejlődés egyik legfontosabb elemét jelentik majd a hegyormokon és romvárosokban élő mesterek, akik a megfelelő ellenszolgáltatás fejében új mozdulatokat tanítanak, netán azt magyarázzák el, hogy két korábbi mozdulatot miként lehet összefűzni, és így hosszabb, halálosabb kombinációt építeni. Ráadásul látványban is a verekedős játékokat idézi a sok ütés-rúgás-mágia: minden kombónak saját effektje van, és a nagyobb csapatok összecsapása elég tarka tűzijátékot eredményez. A harc másik érdekes vonása az újjáéledés terén jelentkezik: bár természetesen a legutóbbi városba teleportálás is működő opció, és segítséget kérhetünk bármelyik, épp a környéken kolbászoló játékostól is egy gyors feltámasztás erejéig, saját erőből is megoldhatjuk a dolgokat. Ehhez „csak" annyi kell, hogy elkússzunk a minket kivégző szörnyeteg aggro-zónájából, majd egy kellemes meditálással újjáépítsük testünket.

Az eddigi hat kaszt sok meglepetést nem hoz az MMO-klisék közé. A Blademaster, a Destroyer és a Kung Fu Master tulajdonképpen a harcos három specializációját képviseli, sorrendben pengével, csatabárddal, illetve öklöllel és lábakkal küzdve. A mágus itt Force Master néven fut, és a klasszikus tűz-fagy-energia elementál-hármassal igyekszik kivégezni mindenkit, aki az útjába akad. Ott van még a trükkös Assassin

A karaktereken túl a helyszíneken és a szörnyeken is egyértelműen érezhető, hogy ez a játék nem nyugati grafikusok munkáját dicséri

(láthatatlanná válik, bombákat helyez el, területre ható támadásokat használ), illetve az állítólag teljesen értelmetlen Summoner. Megfigyelhető, hogy nincs gyógyító kaszt, és külön tankolásra szolgáló képességek sincsenek: aki a legnagyobbat sebzi, azt ütik az ellenfelek, így aztán a csapatos küzdelmeknél újra kell tanulni mindent, amit az MMO-játékokról eddig tudtál. A főellenfeleknél például a reakció, az ellentámadás a fontos: minden támadást ki lehet védeni vagy kerülni, és még a legdurvább bestiák halálos ütéseit is meg lehet állítani egy jól időzített támadással. Sőt, a csapatkombókkal – egy sikeres támadás után egy színes árnyék jelenik meg a boss mögött, amire a megfelelő effektet használó csapással kell válaszolnia társunknak, ekkor ellenfelünk a földre kerül – egy jól kommunikáló, összeszokott team gyakorlatilag az egész küzdelem során kiiktathatja a szörnyek támadásait.

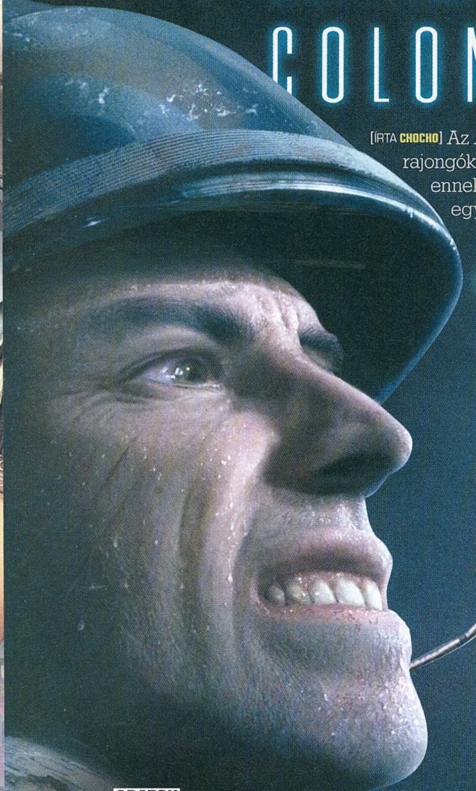
CSAPATJÁTÉK

Érdekes megoldás, hogy a páncélok, ruhák semmiféle bónuszt nem adnak, azok tényleg csak grafikai tuningot jelentenek (az extra öltözékek a legdurvább latexdomina és az álszűzies csábdémon végletek által meghatározott tengelyen fekszenek – talán nem véletlen, hogy a játékosok bő 90%-ának női karaktere van). Ehelyett védelmünkről a Bo-Pae rendszer gondoskodik: ez egy nyolc foglalatot tartalmazó amulett, ahová különféle bónuszokat adó speciális tárgyakat helyezhetünk be. Ráadásul a cuccokat kombinálni is lehet, így nyerve egyre több képességet. A fegyverek is módosíthatók, még ha nem is ennyire szabadon: a Diablóból ismert módon drágaköveket ültethetünk beléjük. A csodálatosan megalkotott világ bejárása még hátasok nélkül sem lomha dolog: az ázsiai filmek hagyományai szerint lehet falon futni, százméteres seket ugrani, sőt, még hosszabban siklani is a levegőben. A PvP teljesen opcionális – csak akkor vagy megtámadható, és csak akkor támadhatsz, ha felveszed a 20. szinten kiválasztott frakciód színkódos egyenruháját. Érdemes viszont legalább minimálisan belenézni ebbe is, mert a külön számon tartott PvP szintünk növelésével különleges lehetőségeket nyithatunk meg.

A Blade & Soul egyedi élménynek ígérkezik, ami ráadásul a megszokottnál sokkal látványosabb is lesz, különösen akkor, ha nincsenek ellenedre a hatalmas szemű, még nagyobb mellű női karakterek, akik láthatóan egy szexshopból öltözködnek. A harcrendszer a látottak alapján tényleg jól működik, még ha szokni is kell majd a tíz támadásgombot, és ha az NCSoft havidíj nélkül dobja piacra a programot, akkor valószínűleg nemcsak egy maroknyi nyugati játékos ad neki esélyt.

A HALÁL A KATONÁK ELLEN

ALIENS™ COLONIAL MARINES



[ÍRTA CHOCHO] Az Aliens: Colonial Marinest immár öt éve követelik az Alien-rajongók, és az elvárások mostanra teljesíthetetlenül magasak lettek. Mi ennek ellenére azért bízunk egy remek játék elkészülésében, és még egyszer utoljára átvesszük, hogy mi is várható februárban.

Jött, láttuk, és sokunknak nem tetszett az Alien-filmek előzményeként beharangozott Prometheus. Ezt persze még lenyeltük volna, ha legalább klassz alienes játékokkal el lennénk látva, de az utolsó témába vágó program, a két éve megjelent Aliens vs. Predator remake sem csalt széles mosolyt az arcunkra. Pedig ha van olyan sci-fi franchise, amitől legalább egy-egy zseniális inkarnációt várnánk 2-3 évente, akkor az az Aliens, hisz ki ne imádná a savat vérző, dupla állkapoccsal agyakat kitépő, rovarszerű szörnyeket, melyek senkit és semmit nem kímélnek, ha szaporodásról van szó. Bár ez utóbbi pár emberről is elmondható, tény, hogy nem sok olyan jellegzetes idegen lényt ismerünk, mint A nyolcadik utas: a Halál című filmben feltűnt, H.R. Giger keze által megalkotott xenomorfot. Épp ezért szeretnénk... nem, egyenesen követeljük, hogy a Gearbox a tragikus Duke Nukem Forever, és a jó, de klasszikussá sosem váló Borderlands 2 után egy minden téren kiemelkedő FPS-sel rukkoljon elő. Az alapján, amit tudunk az Aliens: Colonial Marinesről, erre minden esély megvan – már csak az kell, hogy Randy Pitchford jól bánjon az alkalmazottakkal, vagy esküszünk, hogy beültetjük egy keltetőbe!

A NAGY VISSZATÉRÉS

Amikor Ellen Ripley belevetette magát az olvadt acélba az Alien 3 végén, kevesen mertek mérget venni rá, hogy a sorozat valaha is magához tér. Bár később elkészült egy felemás negyedik rész, sajnos azoknak volt igazuk, akik James Cameron távozása után halottnak tekintették a szériát. A rajongóknak azóta is fájdalmas pont a kétszáz éves ugrás és a megmagyarázatlan kérdések magas száma, így a Gearbox jó helyre tapintott, amikor a 2012-es PAX-on bejelentették, hogy a Colonial Marines az Aliens közvetlen folytatásának ígérkezik, és többek között azt is megtudhatjuk belőle, hogy mi történt valójában a Sulacóval, és hogy tényleg kiirtották-e Ripley-ék a kolónián fészkelő idegeneket. A sztori ráadásul a 20th Century Fox által is elfogadott kánonnak minősül, így azoknak is érdemes lesz végigjátszani a kampányt, akiknek a hideg futkos a hátukon az önismétlő FPS-ektől.

Magáról a történetről egyébként viszonylag kevés konkrétum ismert, és tekintve, hogy kevesebb mint egy hónap van hátra a megjelenésig, ez előrevetíti, hogy nagy durranás elé nézünk. Eddig csupán annyi biztos, hogy egy négyfős mentőosztag vezetőjét, Christopher Winter tizedest irányíthatjuk, akit 17 héttel az Aliens eseményeit követően küldenek a Sulaco keresésére, mert a masszív űrhajóról régóta nem hallani. A csapat első számú feladata Ellen Ripley és Hicks tizedes felkutatása, a dolgok azonban nem mennek simán, így a tényleges játék az elátkozott LV-426-on veszi kezdetét. A rettegett planéta az Aliens befejezése óta alaposan megváltozott: a termonukleáris robbanás látszólag minden élőlényt megsemmisített a felszínen – de persze nem lenne Aliens a játék címe, ha ez ebben a formában igaznak bizonyulna. Az itt-ott még mindig lángoló bolygón nemsokára elszabadul a pokol, feladatunk pedig mások

ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
Gearbox

MŰFAJ
FPS

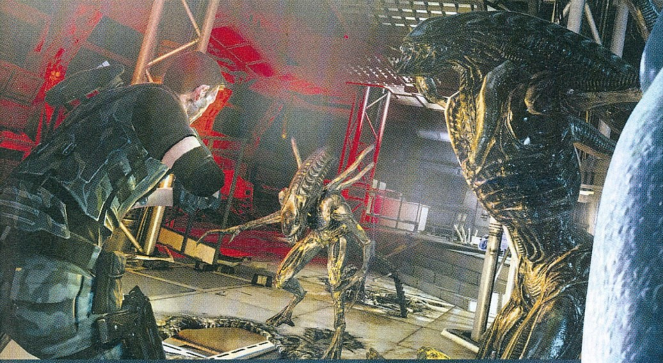
MEGJELENÉS
2013. 02. 13.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
95%

STÍLUSMINTA

Alien Resurrection
2000 (FOX)

Borderlands
2009 (2K GAMES)



Erre mondják azt, hogy vesztett helyzet. Egy aliennel talán még el lehet bírni, de ha már kettővel kell szembenéznie a szerencsétlen katonának, akkor jobb, ha gyorsan elbúcsúzik az élététől.

megmentése helyett a saját bőrünk épségének biztosítása lesz. Ha ez még nem lenne elég probléma, az osztag támogató tagjai között ismét feltűnik egy Bishop nevű android – a Weyland-Yutani gyártotta masinák mindig többet tudnak, mint amennyit hajlandók megosztani velünk, hús-vér keltetőgépekkel, szóval, ha minket kérdeztek, kellően meglepő fordulatok várhatók.

A JÁTÉK NEVE: HALÁL

Az Aliens: Colonial Marines játékmenete korunk összes fontosabb shooter-elemét felvonultatja. Mivel a Gearbox alkotása elsősorban csapatalapú FPS, ezért nyilván lövöldözni fogunk a legtöbbet. Csakhogy a fejlesztők igyekeztek tiszteletben tartani az alapanyagot, így ahogy a filmek, úgy a játék sem megy át eszetlen akcióba. rajongóra. Mivel a Colonial Marines – nagyon helyesen – nem keveri bele a sztoriba a predatorokat, így legtöbbször „csak" alienekkel találkozunk majd. Noha a kevés ellenféltípus magában hordozza a monotonitás lehetőségét, a Gearbox nem átallotta az összes eddig látott lényt belegyömöszölni a játékba, sőt, lesznek új alfajok is. Ezeket egyelőre titokban tartják, egyedül a crushernek nevezett, királynőszerű szörnyet leplezték le két évvel ezelőtt.

Nemcsak az számít viszont, hogy hányféle idegen létezik: az alienek mesterséges intelligenciája és folyamatosan változó, a környezethez maximálisan idomuló viselkedése révén sosem

A Gearbox a két Borderlands sikere óta nem csinált egyedi játékot, de talán most végre megváltozik ez a helyzet is

Sokkal fontosabb jellemzője lesz a félelem: a xenomorfokkal teli sötét folyosókon bolyongva egyedül a telepített szenzorokra és ikonikus mozgásérzékelőnkre hagyatkozhatunk, mely egyre magasabb hangon pittyegve jelzi, ha nem vagyunk egyedül. Társainkkal folyamatosan tartjuk a rádiókapcsolatot, ami remek alkalmat nyújt a távoli halálsikolyok közvetítésére, ezáltal hozva a frászt minden Alien- érezzük majd úgy, hogy kismertük a húsunkra vágyó szörnyetegeket. A Gearbox programozói saját bevallásuk szerint nagyon büszkék az MI-re, melyet ugyan megtámogatnak pár gatyapiszkító hatású scriptelt ijesztéssel, de önmagában is meglepetések ezrével fog szolgálni, garantálva, hogy sose legyen két egyforma tűzharc és végigjátszás. Várhatóak továbbá emberi ellenfelek is, hisz a Weyland-Yutani nem az a cég, amely szereti, ha egy rakás túlélő elköpködi a sajtónak a piszkos kis titkait.

Ennyi veszély elhárítása érdekében szükség van egy minden eshetőségre felkészített arzenálra, és a Colonial Marines e téren sem okoz csalódást. Az Aliens impulzusfegyvere már önmagában el tudja adni a játékot, és ez még semmi a telepíthető ágyúk, vagy a kis LCD-kijelzőn automatikusan célzó géppuska mellett. Bizony, ezek mind-mind ismerősek lehetnek a filmből, és visszatér a xenomorfok rémálma, a

Az első részben a mozgásérzékelő cipelése még egy teljes embert kívánt, de a sorozat sikerét igazán megalapozó Alien 2 óta szerencsére már egy kézben is fogható a futurisztikus tengerészgyalogosok talán legjobb barátja

lángszóró is. Bevethető lesz továbbá shotgun, pisztoly és rakétavető – mi már csak egy rakodómechaért imádkozunk, meg egy kinyitható légzsilipért.

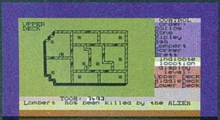
JÁTSSZON VELED A HALÁL!

Igen ám, de a fent leírtakat már valószínűleg minden Aliens-rajongó kívülről fújja, hisz mióta a fejlesztésnek nekiestek cirka hat éve, tudható, hogy egy klasszikus alienes játékkal lesz dolgunk, legalábbis a kampány terén – de manapság aligha lehet sikeres egy FPS kidolgozott többjátékos mód nélkül. S ez az a terület, ahol a Gearbox igazán újítani tud, hisz ha az AvP-felvonásokat nem számoljuk, ez még egy szűz zóna a franchise történetében. Így aztán ahelyett, hogy egy újabb dögunalmas hordamód várna ránk, inkább átszövik a multival az egész játékot. Ott van rögtön a kampány, ami három barátunkkal karöltve is végigjátszható, és hála a dinamikus ki-belépős rendszernek, bármikor ízig-vérig single player játékká varázsolhatjuk a Colonial Marines koopját. Demarcus Short, Jennifer Redding Quintaro, és Guillermo Quintaro közlegények ekkor is mellettünk maradnak, csak a mesterséges intelligencia veszi át felettük az irányítást. A játék folyamán tapasztalati pontokat gyűjtünk, melyek különböző képességeket, fegyverfejlesztéseket és a karaktereink testreszabhatóságát elősegítő extrákat oldanak fel, amiket magunkkal vihetünk a kompetitív multiplayerbe, és fordítva. S ha már szóba jött az egymás elleni küzdelem: kezdetben 6v6-os TDM-meccseket vívhatunk, ahol az egyik csoport a tengerészgyalogosok, a másik a savas xenomorfok bőrébe bújik. Bár már ez is sok élménydús percet szerezhet, a legfontosabb játékmódnak a 4v4-es Escape ígérkezik: a katonáknak el kell hagyniuk a pálya területét, miközben több feladatot is teljesíteniük kell a szabadulás érdekében, csakhogy a xenók csapata ezt nem hagyhatja annyiban.

Hasonló alapokon nyugszik az Extermination játékmód is, igaz, itt a célzott rohangálást céltalan váltja fel: szerencsétlen bakáinknak mindenféle terminálokat kell aktiválnia, és kitartani, míg a számítógép befejezi a műveletet. Igen ám, de ezek a feladatok többször megismétlődnek, és teljesen véletlenszerű, hogy

A predatorok ezúttal kimaradnak a buliból, de nélkülük is éppen eléggé halálos és könyörtelen lesz a régi-új csatatér

A LEGJOBBAN SIKERÜLT JÁTÉKOK



Alien (1984)

Az első Alien-játék 1984-ben jelent meg Amstrad CPC-re, Commodore 64-re és ZX Spectrumra, és műfajául a filmekhez elsőre nem igazán passzoló taktikai stratégiát választotta: a játékosok felülnézetből irányították a Nostromo legénységét, lépéseiket pedig szenzorok segítségével tervezték meg, melyek jelezték az idegen mozgását. Érdekes ötlet, szívesen megnéznénk egy modernebb feldolgozást.

Alien 3 (1992)

Az Amigára, Commodore 64-re, Game Gearre, Mega Drive-ra és Masterre megjelent Alien 3 egy fantasztikus side-scroller platformjáték volt, amiben a megkopasztott Ripleyt irányítva kellett eljutnunk a pályák végére, a stílus klasszikusainak divatját követve. Persze időnként lövöldöznünk is kellett, így az Alien 3 sosem vált unalmassá. Mindmáig szórakoztató darab, emulátorral érdemes elővenni.

Alien Trilogy (1996)

Az 1996-os Alien Trilogy PC-re, PlayStationre és Saturnra jelent meg, mint az első és eddig egyetlen olyan FPS, amiben kizárólag alienek szerepelnek, a predatoroknak nem osztottak lapot. A program grafikája és játékmenete az akkortájt már kicsit régimódi Doomokat idézte, hangulata és ijesztgetései azonban kellemes emlékké tették. Pazar atmoszférája miatt most is ajánlott lehet, mint retró program.

AvP (1999)

Nem ez volt az első Rebellion-féle AvP (az még Jaguarra jelent meg), de tény, hogy az 1999-es PC-s felvonás valódi legendává nőtte ki magát. Három kampány volt játszható a tengerészgyalogosok, a predatorok és az alienek bőrébe bújva, a grafika pedig minden állat a padlóra ejtett. A 2002-es folytatás is jól sikerült, hála a Monolithnak, de a 2010-es remake-et legszívesebben elfelednénk.

A TÖRÖLT RPG

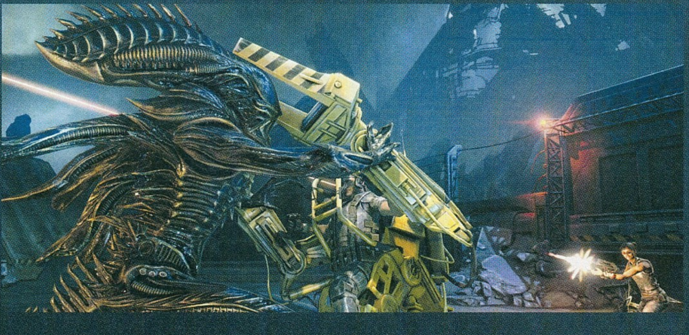
a pályán épp hol. Az idegeneket alakító játékosok nem kapnak értesítést a változásokról, de mivel ilyenkor a katonák tömegesen vonulnak át a térkép egyik sarkából a másikba, esélyes, hogy hamar rájönnek a trükkre. Ebben persze nem kevés taktikai lehetőség rejtőzik: rajtunk, játékosokon múlik, hogy élünk-e majd velük. Sok kérdés azonban tisztázatlan még. Az első mindjárt az, hogy bár a Colonial Marines horrorjáték szeretne lenni, hogy fogunk félni, ha mindig lesznek velünk valakik a kampány során? A második, hogy ugyan pazarul hangzanak a fent részletezett kompetitív módok, de vajon képes lesz-e a Gearbox megfelelő minőségű pályát alkotni, hisz minél összetettebb egy multi, annál több nyugszik a pályatervezők vállán. Utolsónak pedig említsük meg, hogy az alieneket nem lesz egyszerű kiegyensúlyozni, hisz nemcsak, hogy képesek megmászni a falakat és a szellőzőkben is közlekedhetnek, de még a falakon is átlátnak. Ez pedig hatalmas előny, talán nem kell leírnunk, miért...

IDEGEN VILÁG

Az Aliens: Colonial Marinest 2008 februárjában jelentették be, ám akkor már legalább egy éve tényleges munka folyt a játék mögött. Abban az időben az Unreal Engine 3.0 a csúcstechnológiát jelentette, azóta viszont eltelt több mint négy év. Ma már az Unreal Engine 4-re várunk, közelednek az új konzolok, és az egykor lenyűgöző grafikai körítés is kopottassá vált az esztendők során. Bár az Aliens: Colonial Marines sem néz ki olyan döbbenetesen, mint amikor megláttuk az első képeket, de a leleplezés óta eltelt fél évtized ellenére még mindig nagyon hangulatos és kellemes a körítés. A textúrák és a speciális effektusok remekül idézik vissza a Bolygó neve: Halál díszleteit, és az alienek animációi is ott vannak a szeren. Ráadásul a hiteles tálalást tökéletes hangok és zenék fokozzák, így most először tényleg úgy érezhetjük majd, hogy benne vagyunk James Cameron klasszikus akció-sci-fijében.

Az Aliens: Colonial Marines az eddigi információk alapján nagyon jól sülhet el, de sajnos megvan az esélye a lagymatag fogadtatásnak is. Na, nem azért, mert a Gearbox nem követ el minden tőlük telhetőt. Sokkal inkább az egekbe tornászott elvárások kavarhatnak be. Ezt a játékot öt éve várjuk, ennyi idő alatt hatalmas franchise-ok emelkedtek fel, váltak uralkodóvá, és alakították át a trendeket. Arról már nem is szólva, hogy jó Alien-játék tényleg régóta nincs, erről a mellékelt kis szövegdobozokból is megbizonyosodhattok – a legfrissebb ott szereplő cím 1999-ben került a boltokba. Vagyis a rajongók több mint tíz éve várnak egy minőségi Aliens-adaptációra, és bár a Colonial Marines lehet zseniális, komoly felelősség nyomja a Gearbox vállát, amely az elmúlt két évben nem igazán brillírozott. Személy szerint optimista vagyok; nagy Alien-fanatikusként úgy vélem, hogy egy olyan FPS, amiben végre nem csattogós-csápos predatorok elől kell menekülni, már önmagában jó ötlet, ez a program pedig még a tetszhalál állapotából is visszakászálódott a köztudatba, hogy a 2013-as esztendő egyik legjobban várt játéka legyen. Ezt nem sok FPS tudná utánacsinálni, így mi a felmerülő kétségek ellenére tűkön ülve várjuk a jövő havi premiert.

Talán nehéz elképzelni, de a Sega az Aliens-jogok felmarkolása után egy szerepjátékot is bejelentett a franchise alapján, melyen a most épp a Project Eternityn dolgozó Obsidian Entertainment munkálkodott. A játék egy csapatalapú RPG lett volna, körökre osztott harcrendszerrel, harmadik személyű kameranézetben, kidolgozott sztorival és mély fejlődési rendszerrel. A fejlesztés egy ideig szépen haladt, ám a Segának 2009-ben gondjai támadtak, így három év munka után lelőtte a projektet. Egy évvel később Feargus Urquhart vezérigazgató azt nyilatkozta, hogy a program majdnem kész volt. Kár, hogy már sosem próbálhatjuk ki, megnéztük volna, mit tud.



Kétség sem férhet hozzá, hogy minden Alien-rajongó erre az egy jelenetre vár igazán

¡HOLA AMIGOS!

ARMY OF TWO The Devil's Cartel

[IRTA MAHMUD] **Vannak fejlesztők, akik szeretnek érzékeny témákhoz nyúlni a játékaikban. Az Army of Two szériát jegyző EA Montreal tagjai is ebbe a kétes társaságba tartoztak, s bár az új epizód már a Visceral Games műhelyében készül, úgy látszik, a cím még mindig kötelez.**

A sorozat elsősorban a tengerentúlon kavart port fiktív, de a valósághoz sok szállal kapcsolódó történetével. Főszereplőink, Rios és Salem ugyanis munkaköri leírásuk szerint egy privát katonai és biztonsági cég alkalmazottai (csúnya kifejezéssel élve zsoldosok) voltak, az úgynevezett PMSC-k működése pedig elég kényes kérdés az Államokban. Az ilyen cégekként bejegyzett magánhadseregek már csak azért is aggályosak, mert tevékenységük rendkívül nehezen ellenőrizhető, ez pedig éppen azokban a közel-keleti konfliktusokban vezetett meglehetősen kínos botrányokhoz, melyeket a montreali srácok egy gyakran humoros és politikailag nem túl korrekt játékban dolgoztak fel. Merész ötletekért azonban a Visceralnak sem kell a szomszédba mennie, hiszen az afganisztáni kivonulás árnyékában sikerült az amerikai szemszögből legaktuálisabb és legérzékenyebb konfliktust kiválasztaniuk: a mexikói drogháborút.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Visceral Games

MŰFAJ
TPS

MEGJELENÉS
2013. 03. 29.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
85%

STÍLUSMINTA

Army of Two
2008 (ELECTRONIC ARTS)

50 Cent: Blood on the Sand
2009 (THQ)

CARTEL DE LA DROGA

A Devil's Cartel története szerint a pofátlanul meggazdagodott Rios és Salem saját cégük élén küldenek csapatokat egy mexikói polgármester megsegítésére, akinek egyetlen bűne az volt, hogy szembe mert szállni a helyi drogkartellel. A különítmény érkezésével azonban a dolgok még rosszabbra fordulnak: a zsoldosok egyenesen a kartell csapdájába sétálnak, és a továbbiakban új hőseinkre, Alphára és Bravóra hárul a feladat, hogy kétszemélyes hadseregként leszámoljanak a bűnbanda vezérével, a sztereotip vezetéknevét büszkén viselő Batistával.

Bár több mint valószínű, hogy a játék során nem csak a latin-amerikai ország rögtönzött csatatereit járhatjuk majd be, a téma aktualitására és a tényleges drogháborúban elhunyt tízezrekre való tekintettel az új epizód már közel sem lesz olyan könnyed és poénos hangvételű, mint az előző részek. Biztosan eltűnnek például az olyan interakciók, mint a két főszereplő ökölpacsizása és a gyilkolászást követő látványos örömködése, de búcsút inthetünk a komikus dialógusoknak is. A fejlesztők szerint ugyanakkor a humor nem veszik ki teljesen a játékból, csupán kifinomultan szarkasztikussá válik, bármit is jelentsen ez.

LUCHALIBRE

A maximális tapintatosság jegyében persze nem taco-evő versenyeken kell majd részt vennünk: az Army of Two még mindig egy kooperatív, erősen fedezékorientált TPS, amiben nem nagyon pepecselünk holmi túszejtéssel. Az előre lekottázott, scriptelt események továbbra is rendkívül hangsúlyosak a játékban, a Visceral nem titkolt célja pedig az, hogy a kanapéra telepedő haverok egy hollywoodi produkciókat megszégyenítő interaktív akciófilmben játszhassanak főszerepet. Jobban mondva főszerepeket. Új hőseink, a mexikói maszkos birkózókra, a luchadorokra hajazó Alpha és Bravo egyenlően fontosak lesznek a játékmenet szempontjából, hiszen az első részben bevezetett Aggro-rendszer még mindig a program szerves részét képezi. Ennek lényege, hogy a ránk vadászó ellenfelek figyelmét folyamatos golyózáporral vagy egy drabális mordály megvillantásával elterelhetjük társunkról, aki így egyszerűbben kerülhet a támadók oldalába, netán mesterlövészpuskájával egy kedvező pozícióba, hogy onnan ossza a nagyszerű halált. Míg azonban feltűnési viszketegségünk mértékét korábban egy szembetűnő

Mintha vonalzóval húzták volna azokat a lövedékcsíkokat, annyira egyenesek

Ki gondolta volna: Mexikó is ugyanolyan barna massza, mint az összes többi TPS-csatatér

kijelzőről olvashattuk le, addig a Devil's Cartelben már pusztán az ellenfelek viselkedéséből következtethetünk arra, melyikünk is élvezi éppen osztatlan figyelmüket. Szerencsére ezzel eltűnik a karaktereket körülvevő, a hivalkodást vagy a rejtőzködést jelző piros, illetve kék aura is, ami a látvány tekintetében jelentős előrelépés a realitás irányába.

Szintén kikerülnek a játékból a második epizódban bevezetett morális dilemmák: ezentúl nem dönthetünk majd ártatlan túszok vagy épp ellenségeink sorsáról, így valószínűleg megszűnik az emberi pajzs, a színlelt megadás, és a kivégzés helyetti lefegyverzés opciója is. Biztosan megmaradnak ugyanakkor olyan kooperatív akciók, mint az időlassításos behatolás a szobákba, és társunk átsegítése különböző akadályokon. Felszerelésünk és fegyverzetünk testreszabására továbbra is lesz lehetőség, sőt, a fejlesztők minden eddiginél nagyobb arzenált és szabadságot ígérnek ezen a téren (például a maszkokat is átfesthetjük).

MATADERO

Néhány új sminknél azonban érdemibb változást jelent, hogy a Riost és Salemet életre keltő Unreal motort a Battlefield 3-at és az új Medal of Honort mozgató Frosbite 2 váltotta fel, mely a gyönyörű látvány mellett az épületek és a fedezékként használt tereptárgyak magas fokú rombolhatóságát garantálja. Azért pedig, hogy ezeket a lehetőségeket maximálisan ki is használjuk, az úgynevezett Overkill funkció felel, ami néhány másodperc erejéig sebezhetetlen gyilkológéppé változtatja karakterünket. Az Overkill aktiválásához nem kell mást tennünk, csak szorgosan gyűjtenünk a leszedett ellenfelek után járó pontokat, amikor pedig a képernyő tetején fluoreszkáló csík betelik, mi dönthetjük el, mikor kapcsolunk Rambo-üzemmódba. Ebben az állapotban se az életerőnkre, se lőszerünkre nem kell figyelnünk, ha pedig társunkkal egy időben lépünk a gondtalan mészárlás útjára, fegyvereink csövét páncéltörő erejű lövedékek hagyják el. A bemutató videókban Alpha és Bravo játszi könnyedséggel robbantották így cafatokra a rájuk rontó bandatagokat, a kilőtt golyók pedig úgy hatoltak át a betonoszlopokon, mintha azok hungarocellből lettek volna. Jó móka…

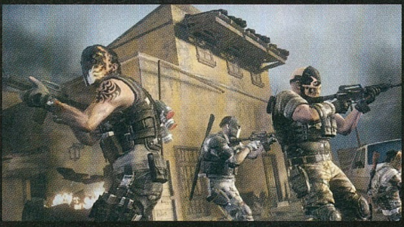
De nem túl reális, ugye? Amellett, hogy ez a félisteni állapot érezhetően szembemegy a játék valósághű koncepciójával, felvet egy, a játékmenet szempontjából sarkalatos kérdést is. A látottak alapján ugyanis elképzelhető, hogy a kanapékatonák inkább az Overkill elérésére fognak törekedni az Army of Two gerincét képező csapatjáték helyett, maga a funkció pedig önmagában kiiktat bizonyos taktikai elemeket. Az elődökben például egyes ellenfeleket csak úgy lehetett a túlvilágra küldeni, ha módszeresen mögéjük lopakodtunk és a fair play szellemében hátba lőttük őket. Sok értelme persze nem volt a dolognak, mégis együttműködésre késztette a két játékost, mivel egyikünknek el kellett terelni a nehézfiú figyelmét, míg a másik végrehajtotta az akciót. Az Overkill áldásai miatt ilyen együttműködésre már nem feltétlenül lesz szükség, hiszen kézifegyvereinkkel egész épületeket tehetünk a földdel egyenlővé.

DOBLE O NADA

Ez a probléma persze közel sem megoldhatatlan: a fejlesztők az új rendszerben úgy próbálnak együttműködésre sarkallni, hogy a kooperatív mutatványokat (azonos ellenfélre tüzelünk, fedezzük a másikat) extra Overkill-pontokkal díjazzák. Ezt a szisztémát azonban olyan precizitással kell majd kiegyensúlyozniuk, hogy a játékosok ne érezzék erőltetettnek a csapatmunkát, ugyanakkor a pályákat se lehessen külön utakon teljesíteni. A Visceral számára már csak azért is hatalmas a tét, mert a Devil's Cartellel mindent egy lapra tettek fel: a játék a klasszikus értelemben vett multiplayer hiányában csak kooperatív módban lesz játszható – online, osztott képernyőn, végső esetben gépi társsal az oldalunkon. Ahhoz pedig, hogy az új Army of Two ne egy másfél személyes futó kaland legyen, a fejlesztőknek nemcsak a történetet kell komolyan venniük.

A sorozat egyelőre a harmadik résszel sem készül betörni a PC-piacra, de konzolon kellemes színfoltja lehet 2013-nak

Lehetne vitatkozni azon, hogy ezek a maszkok nem nyújtanak-e hátrányt a kiélezett tűzharcok során, de ez úgyis csak egy játék!



FELHŐVÁROS A LÁZADÓKNAK

BIOSHOCK INFINITE

[ÍRTA MIGUEL] **Rakétává váló világítótorony, rasszizmus, gyilkosság, steampunk elemek és időutazás – nagyjából ezek azok a címszavak, amik mentén össze lehetne fogni, miről is szól a legújabb, pillanatnyilag márciusi megjelenésre beígért, a felhők fölött játszódó BioShock-epizód.**

Bár a BioShock első és második része már bebizonyította, hogy a készítők képesek zseniális világok megalkotására, a folytatással kapcsolatban azért vegyült némi óvatosság az amúgy hurráoptimizmusban hiányt nem szenvedő várakozásba. Mert az odáig rendben van, hogy az alapoktól kezdik újra, és a hangulaton kívül nem sok mindent mentenek át az új részbe, de valóban az a legjobb, ha kihajítunk mindent, ami eddig működött, és ráadásnak behozunk egy halom dolgot, ami korábban egyáltalán nem volt?

AZ ÉGTELENBE ÉS TOVÁBB

A mindenkit megnyugtató válaszokra egészen tavaly decemberig kellett várni, mikor végre kipróbálhatóvá vált a BioShock Infinite első pár órája, a játék egyik meghatározó része. Itt már nem videók és előre megrendezett jelenetek prezentációja húzta el a mézesmadzagot, hanem a kötetlen, nyers játékmenet, pontosan az, amivel majd a vásárló is találkozni fog március végén. Kiderült, hogy az Irrational Games még mindig a közepébe belecsapás világbajnoka: a főszereplő Booker DeWitt a kezdő képsorok alatt ugyanis először hajózik picit, majd eljut egy világítótoronyhoz. Ott beleül egy székbe, aztán meg is kapaszkodik erősen: a világítótorony ugyanis nem más, mint egy rakéta, ráadásul az a fajta, ami baromi robajjal indul útnak, ha egyszer azt mondják neki. 1912-ben járunk, és bár DeWitt a Pinkerton-nyomozók egyike (volt, amíg ki nem rúgták), azért ez nem olyan dolog, amin ne lepődne meg a hozzá hasonló, keménykötésű fazon – pedig ez csak a kezdet, a felhők fölé érve ugyanis kiderül, mi az, ami rajtunk kívül még a tágas égen andalog.

Ha Rapture víz alatti világa a frászt hozza az emberre, a hatalmas léggömbök, léghajók és úgy általában túlméretezett lufik miatt a levegőben maradó város, Columbia láttán a lélegzeted is eláll majd. Persze eleve egy olyan járművel érkezel, ami kiszorítja belőled a szuszt, de azért a nagybetűs Amerikai Álomba csöppenni nem rossz dolog, még akkor sem, ha a dolog nem tart sokáig. De várjunk, miért is mész eleve ide? A játék elején még csak kevés dolog egyértelmű, de a küldetésed például az: hozz haza egy lányt, aki 12 éve itt raboskodik valahol a felhők fölött. Itt véget is érnek a konkrétumok; az biztos, hogy van a kezeden egy AD betűket formáló tetoválás, a zsebedben egy fura, madárfigurás kulcs, és a pisztolyod, valahol az óceán mélyén – a világítótorony startjánál ugyanis annak nyoma veszett. Columbiában aztán ezek mindegyike szerepet kap szép lassan.

Eleinte még nyugi van, a lakosoknak nem tűnik fel, hogy idegen jár köztük, sőt miután megkeresztelnek, még az első speciális képességet is alkalmad van felszedni. Az első küldetésed ugyanis az,

A kampó a sínrendszer meglovaglásán túl mások felkoncolására is használható

hogy bejuss egy vurstliba. A jegyautomata nem adja ki az ehhez szükséges papírfecnit, szerencsére azonban egy közelben álló nyanya megajándékoz a Birtoklás képességével. Ennek segítségével az uralmad alá hajthatod a gépeket, és ahogy ezt először elsütöd, már csúszik is a tenyeredbe a belépőbiléta. A vidámpark forgatagában már majdnem el is felejted, hogy miért jöttél ide valójában, teljesen belefeledkezel a faj- és idegengyűlölet egészen különleges szövedékét alkotó columbiai közéletbe. Az egyik nyeremény például az, hogy egy egész kosárnyi baseball-labdát vághatsz hozzá egy olyan párhoz, aminek egyik tagja fehér, a másik fekete. Mikor azonban dobásra emeled a kezed, egy rendőr (függetlenül, hogy a kegyelemért könyörgő párocskát, vagy a játékot szervező rikkancsot célzod) kiszúrja a tetoválást a kezeden. Éktelen káosz támad, ami rögvest arra ösztökél, hogy ismét nekilláss felkutatni a lányt, akiért jöttél. A téged lebuktató közeg kezéből kikapsz egy fémkampót, egy másikat meg simán csak lecsapsz, aztán rohanni kezdesz, mint akit puskából lőttek ki.

A MENEKÜLŐ EMBER(EK)

A menekülés közben hamar kiderül, hogy nem volt nagy hülyeség a kampóval együtt futásnak eredni: azzal, amellett, hogy két-három csapással még a legelszántabb alapellenfelet is térdre kényszerítheted, még a Columbiát alkotó szigetek között kiépített égi vasutat is használni tudod.

A BIOSHOCK ISTENE

Ken Levine munkásságát talán az jellemzi legjobban, hogy a Game Informer 2010-es szavazásán beválasztották az Évtized mesélői közé. Az amerikai játékfejlesztőnek nem a 2007-es BioShock volt az első nagy dobása, fontos szerepet játszott a Thief első epizódjának elkészítésében is, amely a lopakodós stílus egyik meghatározó alapműve lett. Ezt követően sem hagyott fel a modern játékipar átformálásával. Levine távozott, majd saját céget alapított, ez lett a máig működő Irrational Games. Első játékuk az 1999-ben, két évvel az alapítás után megjelent System Shock 2 volt, majd jött a Tribes: Vengeance és a SWAT 4. 2007-ben megjelent a BioShock első része; a sorozat nyolcmillió eladott példánynál jár.

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Irrational Games

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2013. 03. 26.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
90%

STÍLUSMINTA

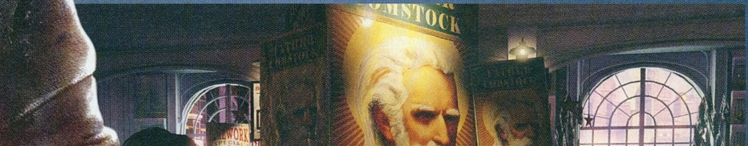
BioShock
2007 (2K GAMES)

BioShock 2
2010 (2K GAMES)

Elég csak a sínek közelében felugrani, a mágneses mező odavonzza a kampót a pályához, és már lehet is dudorászni, hogy megy a gőzös, megy a gőzös. Pár kör vonatozás után a játék visszafogott célozgatással megmutatja, hol kellene lepottyannod ahhoz, hogy továbbgördüljön a sztori – mit ad isten, pont egy fegyveres őr nyakába esel, akit így nemcsak simán elintézel, de még a pisztolyától is megszabadíthatsz.

Végre tehát megint ott tartunk, ahol az elején kellett volna: van fegyvered (később lesz még egy halom másik, és a látottak alapján végre kimozdulunk a Webley revolver és a Tommy Gun határolta spektrumból) és nagyjából sejted, mivel állsz szemben. A következő cél az, hogy egy darabban eljuss addig az épületig, ahol Elizabethet őrzik. Ez csak eleinte tűnik összetett feladatnak, a beszámolók szerint nagyjából fél óra alatt elmúlik

Az ezernyi propagandaposzter láttán minden BioShock-játékos otthon fogja érezni magát. Víz ugyan itt csak üvegekben és szökőkutakban lesz, de szinte minden más a mostanra már klasszikus kalandot fogja idézni.



Columbia csak rövid ideig fog napfényes, szinte gondtalan paradicsomnak tűnni. A káosz és a rombolás gyorsan megtalálja az útját ebbe a városba is.

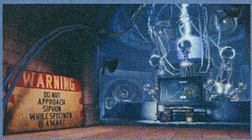
az az érzés, hogy Columbia egy hatalmas, átláthatatlan város, és hirtelen összeáll az égi vasút térképe is a játékos fejében. Így előbb vagy utóbb, de mindenképp eljutsz a kiszabadítani kívánt lányig. Egy fejtörő leküzdése után már be is hatolsz abba az épületbe, ahol fogva tartják, és némi győzködés után még azt is elhiszi, hogy nem szívatod, tényleg azért jöttél ide, hogy megmentsd. Össze is szedelődzködik végül; „szerencsére" közvetlenül azután sikerül csak elkészülnie, hogy a védelmére kirendelt, hatalmas gépmadár megjelenik a színen – innentől a próbapálya, illetve maga a játék is konstans menekülés.

A TÖRTÉNET NEM MEGY MAGÁTÓL

Ha lehet mondani, Columbia pont az első két részben megismert Rapture ellentéte. Ide nem azok jöttek, akik szerint minden ember egyenlő, itt azok gyűltek össze, akik szerint az amerikai nép felsőbbrendű faj. A technológiai csodákkal teletűzdelt városban ezt nem is titkolja senki, sőt a történet legtöbb szereplőjének tettei a rasszizmusra vezethetők vissza. Van egy Ku Klux Klánhoz hasonló szervezet is, amelynek varjúimádó tagjai szent feladatukként kezelik Columbia faji tisztaságának megőrzését. A város uralmáért folytatott harc két szereplőjét is csoportosíthatjuk így: az Alapítók tiszta vérű amerikaiak, míg a nép hangja, a Vox Populi általában ír és afrikai bevándorlók leszármazottaiból áll össze. Ilyen kategóriájú játékban nagyon régóta nem volt ilyen tiszta üzenet a rasszizmus ellen, ez kifejezetten üdítő azok után, hogy az Assassin's Creed harmadik részében milyen tojástáncot lejtettek a derék francia kanadaiak a rabszolgaság kérdései körül. Ráadásul a BioShocktól nem is idegen, hogy ehhez hasonló témákat feszeget, hiszen már az első két részben is láthattuk, hogy vetik fel a készítők a különleges emberek jogait és felelősségét érintő kérdéseket.

Ahogy már említettem, annak ellenére, hogy az eredeti megbízás szerint Booker csak a lányért ugrik fel a felhők fölé, szó szerint belecsöppen egy polgárháborúba, ráadásul látszólag egyik oldal sem segíthet neki igazán. Az Alapítók nem engednék, hogy a különleges képességekkel megáldott lány elhagyja a várost, a Vox Populi pedig meg akarja ölni Elizabethet, mert egy jóslat szerint ez Columbia összeomlásához vezetne. A lány speciális jelentőséggel bír a város számára, ezért sem furcsa, hogy a korábbi őrzőknél jóval potensebb ellenfél, a Songbird őrzi, aki ellen az eddig látottak alapján nem sok esélyünk lesz – ahány videót és játékrészletet láttunk, Booker még sosem került ki győztesen kettejük összeborulásából. Hogy pontosan ki is Elizabeth, az csak a játék során derül majd ki, ahogy összehaverkodnak Bookerrel, úgy tudunk meg egyre többet a két főszereplőről. Persze most is elmaradhatatlan részét képezik a játéknak a különböző hangfelvételek, az egyik ilyen alapján az sem lehetetlen, hogy a lány egy másik világból származik. Egy másik dimenzióból vagy egy másik időből, egyelőre nem tudni, a lényeg, hogy fogva tartói kísérleteznek rajta, a fogva tartóit legyőzni akarók pedig legszívesebben holtan látnák. Az egyik

Az eddigi trailerek és bemutatók alig mutattak valamit a helyszínekből, pedig lenne mit!



COSPLAYBŐL KARRIER

A cosplay az, amikor emberek beöltöznek a kedvenc videojátékuk főhősének. A dolognak ennél két komolyabb fokozata van. Az egyik, amikor mindez olyan jól sikerül, hogy az másoknak is tetszik. A csúcs pedig az, ami Anna Molevával, egy orosz cosplayes lánnyal történt: olyan jól sikerült megformálnia Elizabethet, hogy az Irrational Games felkérte, legyen a BioShock Infinite hivatalos arca. Ez annyit jelent, hogy Anna szerepel majd a tévéreklámokban, őt rakják rá az újsághirdetésekre, a borító hátoldalára (!), és úgy általában minden fontosabb rendezvényen megjelenik majd, mint a játék amúgy is vonzó főszereplőjének valós mása. A lány szerint nem könnyű feladat ez, a cosplay szerinte nem a ruha lemásolásáról, hanem a karakter lényegének átérzéséről szól.

Ipari forradalom

Egy tízezer forint környékén árult terméket az ember csak ritkán rendel elő hirtelen felindulásból, ezért a kiadók legtöbbször igyekeznek valami csábítóval felpörgetni a megjelenés előtti forgalmat. A BioShock Infinite előrendelőit egy flashjáték várja, ami első pillantásra nem az a dolog, ami miatt majd ezrek veszik meg az Infinite-et bő három hónappal a megjelenés előtt – de ha valamit, hát a BS legújabb részét nem azért rendeli elő az ember, mert valami kétpálcás izét osztogatnak mellé. A bónusz lényege, hogy Columbia egy fegyvergyárában kell fogaskerekek ügyes elhelyezésével megoldanunk a termelés folyamatosságát, és ha ez megvan, eldönthetjük, hogy a két szemben álló fél közül melyiknek passzoljuk el a legyártott flintákat. A döntéseink befolyásolják a történet alakulását, legalábbis a végeredményt biztosan – a lényeg azonban az, hogy jól megalapozza a játék hangulatát, ahogy a két csapat, az Alapítók és a Vox Populi próbál hatni ránk.

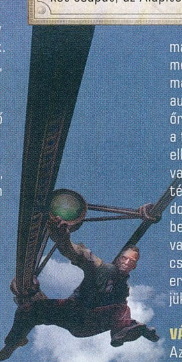
fél vezetője ráadásul az a Comstock atya, aki önjelölt prófétaként vezeti az egész repülő kócerájt, a szavait hűséges kutyaként követő Alapító-pártiak pedig gondolkodás nélkül hajítják el az életüket, ha ez a szakállas őrült úgy kívánja. Az emberek azért követik őt, mert úgy hírlik, hogy az atya látja a jövőt. Például nem is olyan rég figyelmeztette Columbia lakóit, hogy hamarosan érkezik egy ember, AD betűket formáló tetoválással a karján, és ez a fickó el akarja majd rabolni Elizabethet. Azt a lányt, aki egy másik jövendölés szerint egyszer átveszi majd Comstock helyét. Na, kezd derengeni valami?

Annyira sokszor csúszott már, hogy a márciusi dátumot se hisszük el. De jöhet bármikor, egyszerűen imádni fogjuk!

Itt legalább kapunk levegőt

Két tűz között menekülünk hát, szerencsére azonban a lány, akit meg kell mentenünk, nemcsak a bajkeveréshez ért jól, de ahhoz is, miként kell kikeveredni belőle. Azt már eddig is tudtuk, hogy Elizabeth különleges képessége, hogy a téridő-szövetet megráncigálva különleges helyzeteket teremtsen. Egy kis térugrás itt, egy kis időlassítás ott, és máris nemcsak a két szép... szeméért érdemes magunkkal ráncigálni a tűzharcba a csajt. Bár támadásra alkalmas képességei nincsenek, a valóság és a dimenziók görbítésével sokat segíthet nekünk, nemcsak a harcban, de a város titkainak és a küldetések megoldásainak felfedezésében is. Bár rendszeresen befolyásolhatjuk, hogy mit csináljon tűzharcban, ez korántsem jelenti azt, hogy a lány mindössze egy plusz kiterjesztése lenne az arzenálunknak. Elizabeth saját célok mentén él a játékban, néha elrohan, ha úgy látja jónak, és bár szívesen otthagyná már végre Columbiát, nem lesz olyan egyenes a távozásig vezető út. A fejlesztők arról is gondoskodtak, hogy igazi társunk legyen a bajban – ha valami fontosat lát, vagy épp úgy gondolja, hogy segíteni tud, mindig szól, és egyetlen gombnyomással odafordulhatunk hozzá, hogy még idejében dobjon meg minket egy tár lőszerrel vagy tonikkal.

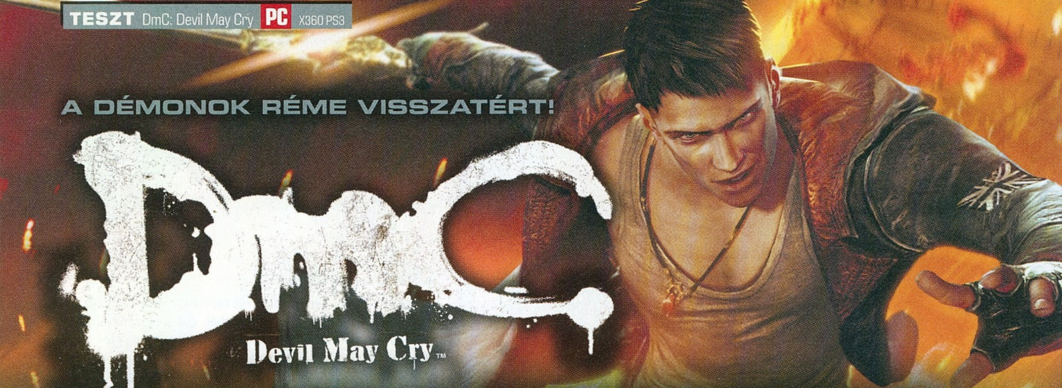
Mert ami Rapture-ben a tengeri csigákból kivont mágikus erő, az Columbiában a Tonic, vagyis speciális erőket adó ital. Bár a történeteknek helyet adó világ egymástól teljesen független, azért a Bioshock Infinite sem marad az elődeiben olyan jól működő varázslatok nélkül. Ahogy már említettem, az első képesség, amit megszerzünk, arra lesz jó, hogy a gépeket manipuláljuk vele (nemcsak a jegykiadó automatákat, de a fegyverrendszereket és őrrobotokat is), de itt korántsem áll meg a történet. Ha legyőzünk egy Fireman nevű ellenfelet, aki onnan ismerszik meg, hogy valóban lángol, megkapjuk a lángok eregetésének képességét, ami azért nem rossz dolog a közelharcok során. Ennél eggyel betegebb az az erő, aminek segítségével varjakat hívhatunk harcba, és persze ez csak a kezdet. A kifogyóban lévő szupererőt egy speciális só segítségével tölthetjük vissza gyorsan.



Várólista, első hely

Az eddig is tiszta volt, hogy a BioShock Infinite személyében az idei év egyik legkomolyabb játéka készül, és most már az is biztosnak látszik, hogy újra olyan élményben lesz részünk, mint az első részben. Egy halom lehetőség és finom apróság van még elrejtve az alig három hónap múlva megjelenő játékban, amikről eddig senki sem beszélt. Lesznek például teljesen szabadon vállalható mellékküldetések, és a világ látványa csak első blikkre barátságos – egy-egy új képesség megszerzésekor az a minimum, hogy a bőr meg a hús a csontig lefoszlik Booker testéről. És van valami nagyon gyanús időutazásos szál is a történetben, de az, hogy mit keresünk majd egy mozi előtt, ami a Jedi bosszúja című filmet vetíti, és hogy miért énekelnek Columbia utcáin egy ötven évvel később születő Beach Boys-slágert, már tényleg csak azoknak tisztul ki, akik március végén beneveznek a kalandra. Ha ehhez hozzávesszük a durva elemekből felépített, de finomra csiszolt világba rendezett, egyedi történetet, a szimpatikus szereplőket, és a varázslatos külsőségeket, akkor bizony nem sok kívánnivaló marad a BioShock legújabb részével kapcsolatban.

A fegyverek kinézetére ezúttal sem lehet panasz, a lehető legszélesebb skálán mozognak, mind a fajtájukat, mind a külsőségeket tekintve. Egyik sem úgy néz ki, mintha egy futószalagról esett volna le.



A DÉMONOK RÉME VISSZATÉRT!

DmC Devil May Cry

A DMC: DEVIL MAY CRY A BEJELENTÉSE ÓTA OSZTJA MEG A SOROZAT RAJONGÓIT, NEKÜNK VISZONT LEHETŐSÉGÜNK ADÓDOTT A MEGJELENÉSE ELŐTT LETESZTELNI A DÉMONIRTÓ DANTE LEGÚJABB KALANDJÁT. PIZZA, SZEX, ERŐSZAK, POÉNOK ÉS RÖVID SZAVATOSSÁG... EZT HOZTA AZ ÚJ DMC!

[ÍRTA CHOCHO]

Az első DmC-s képek sokként érték a rajongókat, hisz egy évtizedes múltú szériát állított feje tetejére a Capcom. Kezdetben mint előzményt szerették volna szimpatikussá tenni a fiatalos, nyálas képű Dantét felvonultató új epizódot, majd mikor ez nem jött be, előhúzták a reboot ötletét a kalapból, hátha így könnyebben elfogadjuk, hogy a fehér hajú, félig démon, félig angyal hős megérett az átalakulásra, és eljött az idő, hogy egy metroszexuális külsővel felruházott srác kezébe nyomjuk a pokol hatalmát. Nos, hogy megerősítse vélekedésünket a sorozat újraindításának szükségességéről: a DmC remek játék, bár korántsem hibátlan – igaz, egy friss szél hajtotta sorozatnak így is tökéletes táptalajt nyújthat.

SÍRNI FOG AZ ÖRDÖG, DE MI IS

Mivel a DmC nem folytatás és nem is előzmény, a sztorit teljesen új alapokra helyezte a Ninja Theory, ám arra kínosan ügyeltek a csapat írói, hogy pár rokonszenves elemet megtartsanak a klasszikus játékokból. A sorozat alappillérének

Habár megosztja majd a régi rajongókat, ennek ellenére tény, hogy a DmC képében egy kiváló akciójátékot kaptunk

bár a fanatikusok még mindig fanyalognak, nekünk már volt szerencsénk kipróbálni a játék egy korai változatát, melyről Wilson kolléga írt előzetest a múlt havi számunkba, s ami alapján egyre inkább meggyőződtünk róla, hogy a Ninja Theory minden gyűlölködés ellenére is tudja, mit csinál. Időközben pedig befutott a teljes változat, számító karakter, Dante is egyike ezen jellegzetességeknek, ám míg a PS2-es korszak trilógiájában az angyali démonirtó a szerethető csirkefogó archetípusát testesítette meg, a DmC Dantéja egy megfáradt, boldogtalan ficsúr, akit az egyik night clubból a másikba sodor az élet, és aki meg sem tudja mondani, mikor volt utoljára teljesen józan. Sőt, jobban belegondolva semmi másra sem emlékszik, hisz hétéves kora óta súlyos amnéziában szenved. Csupán annyi biztos, hogy nem hétköznapi fiatalember, mert időről időre démonok veszik célba, akiket a pokol és a mi világunk közti síkban, Limbóban kell helyre tennie, ha életben akar maradni.

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Ninja Theory, QLOC (PC-s port)

MŰFAJ
akciójáték

MULTI
nincs

INFO

A DmC: Devil May Cry egy neves hack and slash sorozat rebootja, ami január 15-én jelent meg Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra. A PC-s változat január 25-én érkezik.

Az viszont, hogy kik és miért pályáznak a bőrére, már hidegen hagyja hősünket. Csak az számít, hogy legyen meg a mindennapi pia és pi... szóval értitek. Dante kaotikus nyugalma akkor áll a feje tetejére, mikor egy nap a különös és csinos médium, Kat kopogtat lakókocsija ajtaján, hogy felajánlja segítségét. A zavarodott Dantét magával rántják az események, és kisvártatva egy, az emberiség szabadságáért küzdő titkos szervezet, a Rend kötelékében találja magát, mely egy rejtélyes fickó, Vergil vezetésével küzd az egész társadalmat nyomorba döntő démonúr bankár, Mundus ellen. Eleinte tiszta sornak tűnik, ki barát és ki ellenség, idővel azonban kiderül, hogy akárcsak az emberek világában, a túlvilági háborúk katonái közt sem egyértelműek a viszonyok. Ugyan így papírra vetve a sztori nem tűnik világmegváltónak, a helyzet az, hogy sokkal jobb forgatókönyvet kapunk, mint eddig bármely Devil May Cry esetében. Persze, ez nem nagy bók, Dante és a nagymellű démonirtó csajok meséi sosem pályáztak irodalmi Nobelre, ám a Ninja Theory az Enslaveddel egyszer már bebizonyította, hogy az egyszerű felállásból is ki tud hozni egy kiváló sztorit, a DmC pedig csak tovább öregbíti a csapat íróinak hírnevét. A karakterek és a cselekmény a shakespeare-i hagyományokat tükrözik,

Úgy látszik, hogy nem csak a magyar tévében vannak furcsa arcú bemondók, hanem Dante világában is. Vajon belőle is politikus lesz később?

DMC: REBOOT ÉS NEM FOLYTATÁS

A DmC: Devil May Cry eredetileg a DmC-sorozat eddigi részeinek előzményeként került bejelentésre, ám a megszokottnál fiatalosabb, lázadóbb, és mondjuk ki, antipatikusabb Dantét nem fogadta kitörő örömmel a franchise népes rajongótábora. Így aztán a Capcom osztott-szorzott és rájött, hogy ha rebootot csinál a programból, egy teljesen új szériát indíthat útjára, amit nem korlátoz évtizedes örökség. A most kiadott DmC tehát egy újraindított sztori, ami megörökölte a legfontosabb vonásokat: Dante egy félig angyal, félig démon teremtmény (származása a játékban kerül részletezésre), akit gyerekkorában apja, Sparda démonúr s anyja, Eva neveltek, óvó szeretetben a Földön. Csakhogy egy pokoli teremtmény nem fordíthat hátat a gyűlöletnek egyik pillanatról a másikra: Sparda ellenségei megkeresték családját, végeztek feleségével, Dante pedig hétéves kora óta sodródik az árral anélkül, hogy tudná, mihez kezdjen magával. Azon túl persze, hogy démonok hullahegyeit hagyja maga után, amerre csak jár...

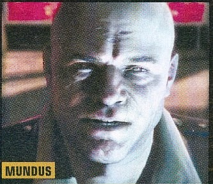
A LEGFONTOSABB KARAKTEREK (DANTE MELLETT)

VERGIL

A Rend vezetője ez a titokzatos fiatalember, aki megmentette Katet, és új életcélt adott Danténak. Rendkívül intelligens, befolyásos, számító jellem, aki minden idejét és erejét az emberiség megmentéséért áldozza fel. Mi több, hősünkkel szoros rokonság fűzi össze, melyről a játék árulhat el részleteket.

KAT

Fiatal és szép médium, akit gyermekkorában elmegyógyintézetbe zártak meg nem értett képességei miatt. Ekkor fedezte fel a játék legfontosabb helyszínét, a démoni létsík Limbót, ahol Vergillel is találkozott. Megmenekülése óta a Rendnek dolgozik Vergil jobbkezeként; hűséges, önfeláldozó személyiség.



MUNDUS

Mundus egy démonúr, aki Sparda legyőzése után hajtotta igába a poklot és az emberiséget. A mi szemünkben nagy hatalmú bankárként jelenik meg, ki a világválságot használja fel, hogy a modern társadalmat adósságokon keresztül vonja irányítása alá. Még az amerikai elnök is őt szolgálja! Veszedelmes őrült.

LILITH

Mundus szeretője, egy több ezer éves démonúrnő, aki látszólag ugyanolyan gonosz és gyűlöletes, mint a férfi, akivel együtt van. Naiv, ostoba és megalomániás, ugyanakkor van egy gyenge pontja, ami a többi pokoli teremtmény fölé emeli, még ha csak egy rövid időre is. Persze vele is meggyűlik a bajunk.

Az akció ezúttal is lenyűgöző a játékban, és emellé még egészen elborult látvány is társul. Az ember csak kapkodja a fejét, hogy hova csöppent.

azaz minden szereplő egy-egy archetípus megtestesítője, akik idővel jellemfejlődésen mennek keresztül, hogy a végkifejletet jelentő huszadik fejezet végén elégedetten bólintson a legmorcosabb rajongó is. Mindehhez pedig vegyük hozzá Dante világbajnok beszólásait, melyek kicsit keserédesebbek, mint hajdanán, ám a céljukat még így is elérik – depressziós játékos legyen a talpán, aki nem fakad harsány kacajra hősünk egy-egy főellenfélt célzó sértése hallatán.

ELŐ A SZENT KÉZIGRÁNÁTOT!

A sztori és a poénok tehát remekelnek, már csak a játékélménynek kell a helyére kerülnie. Mivel pedig a DmC egy klasszikus japán tempót diktáló hack and slash, érthető, hogy a Ninja Theory nem nagyon nyúlt hozzá a régi recepthez. Most is egy vérbő, sebes kaszabolást kapunk, sok-sok olyan játékelemmel, amelyek miatt beleszerettünk a sorozatba. Igaz, az arányok változtak, minden bizonnyal azért, hogy a szériát nem ismerő vásárlók is nyissanak a játék felé. A kampányban kizárólag Dantét irányíthatjuk, ami régóta nem jellemző a Devil May Cryra, hősünk képességeinek tárháza azonban sokkal szélesebb annál, mint elsőre gondolnánk. A csetepaték most is úgynevezett akcióbuborékokra bomlanak, azaz elérünk egy teremig, az ajtók mágikusan bezáródnak, és addig nem mehetünk tovább, míg az elénk teleportált ellenfeleket ki nem iktatjuk.

Jól sejtitek, ez a mechanizmus rövid úton monotonitást szül, de hát ez a stílus ezeréves sajátossága, nem szabad meglepődni vagy fennakadni rajta. Már csak azért sem, mert a harcok intenzitása kizárólag rajtunk múlik. Hősünk ugyanis, akárcsak egy szerepjátékban, tapasztalati pontokat, azaz XP-t gyűjt, melyek számát a démonokkal vívott küzdelmek minősége határozza meg. Ezt a játék betűkkel jelöli, a legrosszabb a D, a legjobb pedig az SS – a legyőzött szörnyek után járó XP mennyisége annál több, minél brutálisabban, lassabban és változatosabban küldtük vissza a démonokat a pokol bugyraiba. Az így szerzett pontokat aztán vagy Dante fizikai képességei között osztjuk el, vagy a sztori során összegyűjtött fegyvereket erősítjük velük. Az ikonikus kard és a két automata pisztoly csak a jéghegy csúcsa; kapunk egy brutális kaszát, két elhajítható pengét, egy hatalmas fejszét, egy pár démoni bokszkesztyűt,

egy shotgunt, egy gránátvetőt (manuálisan robbantható lövedékekkel!)... ráadásul minden egyes fegyverhez saját kombók egész sora jár, összevonható, láncreakcióba rendezhető, kivédhetetlen támadásokkal. A DmC harcrendszere roppant összetett és nagyon sok időbe telik kiismerni, ugyanakkor rég láttunk ilyen kiegyensúlyozott és stílusos verekedést a műfajban. Persze, akik alap nehézségen esnek neki a játéknak, nem érzékelik a rendszer kvalitásait, de ahogy a mellékelt keretes írásunkból is kiderül, ezt a programot többszöri végigjátszásra teremtették, és pár fokozat tényleg csak a mazochistáknak lesz szórakoztató. Fontos viszont kiemelni, hogy a szintek feloldása érdekében mindig végig kell játszani az előzőt, nehogy túl hirtelen ugorjunk a mélyvízbe.

DANTE BŐRDZSEKIT IS ÚJÍTOTT

Dante, ahogy az eddigi részekben, most is kristályokat, vagy ahogy a játékban hívják, orbokat gyűjt, melyek közül megkülönböztetünk piros, zöld és lila színűeket. A pirosak a pénz szerepét töltik be: a pályák között, illetve a terepen ritkásan elszórt, zölden virító homokórákat szorongató szobrok aktiválása után

Nem sűrűn kocsikázunk médiumokkal, de vele azért szó nélkül elmennénk egy körre...

különböző tárgyakat vásárolhatunk belőlük. Feltölthetjük az életerőnket, vehetünk aranyszínű orbot, ami egyből feltámaszt, ha meghalunk (ilyet a pályákon nem igazán találni), de akár a Dante egészségét jelző sávot is megnyújthatjuk, ha elég piros kristályt gyűjtöttünk össze. A zöld orbokkal a sebeinket gyógyíthatjuk meg, így ezeket nem érdemes túlmagyarázni – ellenben a lilák szerepe már nem ilyen egyértelmű. Dante apja ugyebár egy Sparda nevű démonlord volt, aki szerelembe esett egy gyönyörű angyallal, így született félvér hősünk, kinek ereiben Sparda véréből is csordogál egy adag. Na mármost ez azt jelenti, hogy Dante képes segítségül hívni a „sötét oldalt", és a Devil Trigger nevű képességével átváltani démoni formába: ekkor minden ellenfél a levegőbe emelkedve várja nem épp magasztos sorsát, s noha a Devil Trigger gyorsan fogy, egy-egy lila kristálylökettel könnyedén feltornászhatjuk a kortynyi adagot.

A DmC ellenfelei meglehetősen változatosak, van itt minden a kövér, foszló hústömegtől a pengékkel felfegyverzett pokolkatonáig. Ugyan többségük egyányári pofonnyelő, páran komoly fejfájást okozhatnak, mint például a szamurájkardos, maszkos rosszfiúk, akik el tudnak teleportálni a csapásaink elől – na, őket rendesen meg lehet szívatni egy jókor ellőtt Devil Triggerrel! Mindez azonban még mindig semmi a főellenfelekhez képest, akik a DmC-ben olyan ötletesek, erősek és látványosak, amilyenekre évek óta nem volt példa. Tessék elfelejteni a nevetségesen együgyű, QTE-kre specializált bossharcokat! A DmC főnökeit taktikus támadásokkal, puszta erővel kell földbe döngölnünk. Poénokat nem szívesen lőnénk le, de virágnyelven azért elejtünk ezt-azt a lap alján olvasható tippek-trükkök dobozban.

A POKOL ÖSSZES BUGYRA RÁD VÁR...

A DMC: DEVIL MAY CRY NEM EGY HOSSZÚ JÁTÉK, A NINJA THEORY AZONBAN TUDTA JÓL, HOGY MIVEL LEHET MEGFOGNI A SOROZAT RAJONGÓIT: BRUTÁLIS ÉS VÁLTOZATOS NEHÉZSÉGI SZINTEKKEL!

HUMAN: A DMC könnyű fokozata. Szót is kár vesztegetni rá, igazából egy ötéves is elboldogul vele, meghalni benne igazi művészet. Elsősorban azoknak ajánlott, akik alig-alig találkoztak reflexreakciókon alapuló videojátékkal.

DEVIL HUNTER: Ez a klasszikus normál mód. Tapasztalt DMC-seknek laza ujjgyakorlat, de a sorozatot nem ismerők számára kiváló bemutatkozás. Szépen megtanít az alapok használatára, de igazi profivá nem fogunk válni tőle.

SON OF SPARDA: Ez már keményebb dió, hisz a szörnyek viselkedése megváltozik, azaz a korábban betanult stratégiák nem alkalmazhatók többé. Ugyan a mesterséges intelligencia nem lesz okosabb, de pár ügyes scriptnek hála érhetnek meglepetések minket.

NEPHILIM: Tipikus nehezített opció. Igazából semmi különös, a szörnyek nagyobbat sebeznek és több életerejük van, ez minden. Régi DMC-seknek ajánlott lehet az első, feltérképező végigjátszásra, de a kezdők kerüljék!

DANTE MUST DIE!: Az egykor könyörtelen opció ma már csak egy a sok közül, bár így is elkél hozzá a felkészültség. A démonok mindent tudnak, amit a Son of Spardában, de erősebbek, úgyhogy javallott felkötni a kisördögös alsóneműt.

HEAVEN OR HELL: Ínyencfalat, hacn and slash-megszállottaknak. Minden képernyőn szereplő karakter, így maga Dante is, csupán egy ütést bír ki – képzelhetitek, micsoda vérfürdőt lehet rendezni így, ha az összes kombót ismerjük.

HELL OR HELL: A szörnyek iszonyú nagyot sebeznek és életerejük is van dögivel, így sokat kell kaszabolnunk, ha túl akarjuk élni a konfrontációkat. Van azonban egy kis bibi: Dante csupán egy ütést bír ki! Csak mazochistáknak ajánljuk.

Azon sem lepődnénk meg, ha kiderülne, hogy titokban American McGee bábáskodott a dizájnerek felett. Ilyen beteg pályákat ő szokott tervezni.

AZ ÖRDÖG A RÉSZLETEKBEN REJLIK

Ezidáig csak dicsértük a DmC-t, ám a bevezetőben említett hibamentesség bizony tényleg messze van. Vegyünk egy nagy levegőt és mondjuk ki: a Ninja Theory alkotása fájdalmasan rövid. Ezt még túlélnénk, ha legalább a húsz küldetés egyenkénti hossza koherenciát mutatna, de erről szó sincs, sőt, lesz olyan fejezet, aminek a végigjátszása elsőre nem több mint 4 (!) perc. Persze nehezebb fokozatokon, illetve ha minden gyűjthető extrát össze akarunk szedni, ez lehet hosszabb is, ám ne feledjük, hogy egy ilyen megosztó jellegű játék esetén különösen fontos az első benyomás. A teljes első dara nagyjából nyolc órát vesz igénybe, ami a sorozat veteránjainak simán lecsökkenhet 5-6-ra – de ez még csak a kezdet, egy rövidke tangó, amit sok tánccal töltött este követhet, ha adunk esélyt a játéknak. Főleg, hogy a buli a Dante Must Die! szinten kezdődik csak igazán.

A rövidség a műfaj monotonitásának „kezelése" lehetett: a fejlesztők úgy gondolhatták, hogy ha nem tart túl sokáig a kampány, az új jövevények sem unnak bele. Nos, meglátjuk, mit szólnak majd ehhez a DmC-szűz vásárlók – mi mindenesetre nem vagyunk túl optimisták. Igaz, a már emlegetett gyűjthető cuccoknak se szeri, se száma: kereshetünk kulcsokat, amikkel lezárt challenge-pályákat nyithatunk meg, feloldhatunk művészi munkákat a főmenüben, és persze egy végigjátszás nem elég hozzá, hogy minden fegyverünk összes képességét használhatóvá varázsoljuk. Szóval tartalom akad, csak épp nem a

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

ÖKÖLJOG

A DmC-ben rengeteg fegyver és speciális képesség szerepel, ezek közül azonban mindent visznek Dante öklei, melyek hatalmas pofonokat osztanak ki az arra érdemesek között. Bár lassúak, iszonyú erőt fejtenek ki, és az ütések utáni pillanatokban az ellenfelek mozdulatlanná dermednek, így nyújtva lehetőséget egy-egy láncszerű támadásra. A feltöltött csapás patkányok, behemótok ellen roppant hatékony.

LÁZADÁS! LÁZADÁS!

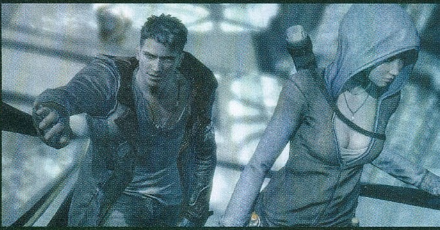
A Rebellion nevű kétkezes kard Dante alapfegyvere, közelre és távolra egyaránt jó választás, a sok bonyolult kombót viszont első végigjátszáskor nem érdemes feloldani, mert csak az elsődleges támadást használjuk majd, na meg az ugrásból történő csapást. Sokkal okosabb a kardot és az öklöt váltogatni: előbbi belassítja a célpontot, utóbbi pedig felszeleteli – igaz, csak kevés szörny esetén működik.

KÖLTS OKOSAN!

Két dolgot vigyél magaddal: egy kisebb életerő-csillagot, és egy aranyszínű orbot. Előbbi jól jöhet, ha forró a talaj és sok HP-t vesztesz, de nagyobb felesleges lenne; utóbbi megkímél a checkpoint újratöltésétől, ami különösen bossok esetén nagy megkönnyebbülés. Ha már elérhető a Devil Trigger, akkor legyen nálad lila csillag, ámbár a DT-t csak Nephilim fokozaton és afelett fogod kihasználni.

DANTE A PC-T VÁLASZTJA!

Volt szerencsénk kipróbálni a konzolos és PC-s változatokat is, és bár a játékgépes portok sem okoznak csalódást, a személyi számítógépekre írt verzió köröket ver a PS3-as és X360-as DmC-re. Először is, a játék már egy középkategóriás gépen is 60 fps-sel repeszt maximális grafikai beállítások és 1920x1080-as felbontás mellett. Másodszor, hála a Steamnek, ugyanúgy gyűjthetünk achievementeket, mint konzolokon, és még a lemezt sem kell feleslegesen pörgetnünk. Harmadszor pedig: bár egy kontroller beszerzése ajánlott, a DmC egérrel és billentyűzettel is nagyszerűen vezérelhető. Bravó Capcom, valahogy így kell igényes PC-s konverziót csinálni!



Ha médiumokkal bandázol, akkor jobb, ha felkészülsz: fura dolgok történnek majd veled!

legoptimálisabb elosztásban. Bosszankodásra adhat okot továbbá, hogy a sorozat logikai elemei szinte teljesen eltűntek, helyüket együgyű platformszakaszok vették át. Ugyan ezek se rosszak, de jobb lett volna kicsit többet tornásztatni az agyunkat, mert így a DmC tényleg „csak" egy akciójáték, semmi több. Hiába a tökéletes harcrendszer, ha az ember másra is emlékszik a korábbi részekből – reméljük, a Ninja Theory a folytatásban a szürkeállományunkat is megdolgoztatja.

EZER ÖRDÖG ÉS POKOL!

A fejlesztők az elmúlt évek során mestereivé váltak az Unreal Engine 3.0-nak, és ez bizony a DmC kidolgozottságán is meglátszik. A grafika sokszor lélegzetelállító, különösen a karaktermodellek kidolgozása, a mimika és az animációk döbbentik le az embert. A textúrák alacsony felbontása és a pályákon található kevéske tereptárgy már nem ilyen örömteli tulajdonság, de sajnos a jelenlegi konzolgenerációknak megvannak a korlátai (bár az érthetetlen, hogy a PC-s verzióhoz miért nincs HD-csomag), és az Epic motorja sem épp mai darab már. Viszont ami elveszik a technológia által, azt lényegében visszakapjuk kreativitás formájában: a DmC helyszínei az American McGee-féle Alice-játékok betegesen szürreális környezetét idézik, távoli rokonságban a sorozatra eddig jellemző, gótikus és keresztény mitológia ihlette vonásokkal. A DmC szép játék, jó ránézni, élvezet figyelni a világ átalakulását, és bár a Limbón túl bemutatott területek kifejezetten rusnyák, el kell ismernünk, hogy a látványtervezők nagyon értik a dolgukat. S akkor még nem is emlegettük fel a szuperül megkomponált átvezető videókat, a kiváló, zúzós zenei aláfestést, és az utóbbi hónapok legjobb szinkronhangjait.

A Devil May Cry Dantéja nemcsak azért megosztó, mert egyáltalán nem emlékeztet a reboot előtti részek főhősére, hanem azért is, mert a manapság divatos, kissé feminim vonalat erősíti...

A POKOL BIBLIÁJA?

Összességében tehát egy jó játékkal állunk szemben, ami még úgy is eredeti bír lenni, hogy sok korábbi DmC-s elemet felvonultat, kezdve az ismert szereplőktől a családi konfliktuson át egészen a folytatás lehetőségének elejtéséig. Elérkeztünk hát a végértékeléshez. A régi részek kedvelőjeként már az első képek óta optimista voltam, sokakkal ellentétben ugyanis úgy éreztem, hogy tíz év nagyon sok idő, ideje megújulni, felvenni a modern idők bőrdzsekijét. A DmC sorozatra ráfért a reboot, ez egyszerűen tény, a Ninja Theory pedig jól bánt a licenccel, az ifjú Dante méltón viseli ultra laza elődje fegyvereit. Ugyanakkor a hibák felett sem szabad elsiklanunk: a logikai feladványok száműzése és a rövid első végigjátszás olyan negatívumok, amik – ha rajongók vagyunk, ha nem – kisebb tasliként érnek így az új év első hónapjában. Meg lehet őket magyarázni így vagy úgy, de ettől még nem tűnnek el. A játék befejezése után sokáig morfondíroztam az értékelésen, és ha nem is érdemel 80%-nál többet a játék, ez is egy szép, kerek szám.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2,4 GHz-es kétmagos CPU; GeForce 8800 GTS vagy Radeon HD3850 VGA; 2 GB RAM; 9 GB HDD

A DmC az év első kötelező vétele, mely így is megosztja majd a rajongókat. Csak a műfaj és a sorozat befogadóbb fanatikusai értékelik majd igazán.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Kiváló forgatókönyv és dialógusok, tökéletes harcrendszer, brutális nehézségi fokozatok és pazar látványvilág.

KONTRA

Rövid, és minimális IQ sem kell hozzá, bár ez betudható a fejlesztők óvatos hozzáállásának is.

80%

ERŐSÍTSD DANTÉT!

Az előző tippben felsorolt, fontos tárgyakon túl is érdemes körüljárni a pályákat szétüthető objektumokért, mert minden egyes piros orb közelebb visz Dante életerejének és Devil Trigger-sávjának megnöveléséhez. A több HP rengeteg bosszankodást spórolhat meg, különösen nehezebb fokozatokon, szóval a kellő tárgyak cipelésén túl is vigyázz a pénzedre. A többi cuccot figyelmen kívül lehet hagyni.

INDIANA JONES ELBÚJHAT!

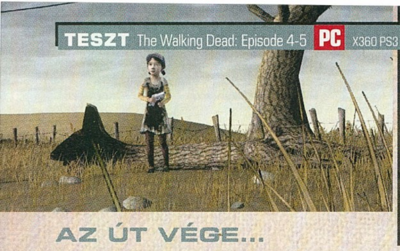
Dante kétféle távolsági szerszámra is szert tesz a játék folyamán: az ördöglasszó vörös színben pompázik és magunkhoz ránthatunk vele ezt-azt, míg az angyali kampó kékben ragyog, és Dantét repíti a kiszemelt objektumhoz. Harc közben remek stratégia démontól démonig ugrani a segítségével, mert a folyamatos mozgással elkerülhetjük az erősebb, feltöltődő csapásokat, némi életerőt spórolva meg ezáltal.

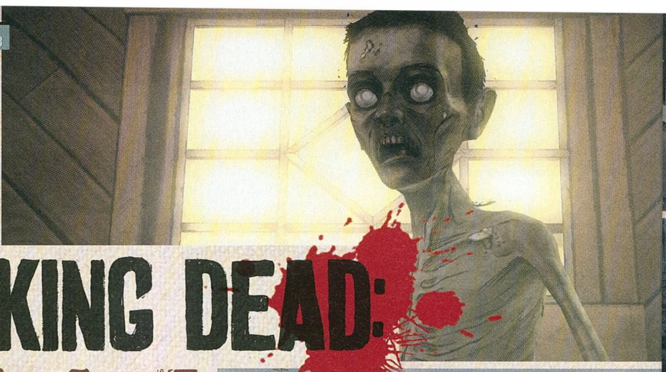
JÁTSSZ ÖSSZE!

A különböző fegyverek együtt is használhatók, sőt, a legerősebb kombók mind hirtelen, merész váltásokból állnak (ezek listája a fejlesztőfelületen található skill-vásárláskor). Erősen ajánlott trükk a Rebellionnal feldobott ellenfelet lasszóval gyorsan magunkhoz rántani, sőt, a pajzsos, repülő lényeket is védtelenné tehetjük így, hogy aztán eléjük szökkenve kardunkkal feldaraboljuk őket.

BOSS-OKTATÁS!

A játék utolsó főellenfele igazi szívatás, így álljon itt pár tipp. Az első fázisban érdemes kardot használni, sokszor elugrani, illetve csak hátulról ütni. A fantomkardokat még feltöltődésük alatt szét lehet kapni. Az utolsó fázisban a boss halhatatlan, de ha aktiváljuk a Devil Triggert, a gyógyulási periódus alatt is meg tudjuk támadni. Sok sikert a végső küzdelemhez, Nephilimen szükség lesz rá!

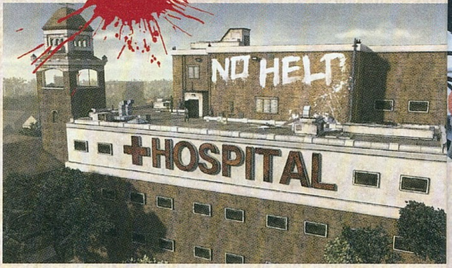




AZ ÚT VÉGE...

THE WALKING DEAD: EPISODE 4-5

[ÍRTA BATE]



A TAVALYI ÉV EGYIK LEGKELLEMESEBB MEGLEPETÉSE EGYÉRTELMŰEN A TELLTALE GAMES-FÉLE THE WALKING DEAD VOLT, AMELY AZ ALAPJÁUL SZOLGÁLÓ KÉPREGÉNYHEZ HŰEN EGY OLYAN VIDEOJÁTÉK-SOROZATOT NYÚJTOTT SZÁMUNKRA, AMELYET EGYHAMAR NEM FOGUNK ELFELEJTENI. CIKKÜNKBEN KITÉRÜNK AZ UTOLSÓ KÉT RÉSZRE, ÉS ÖSSZESSÉGÉBEN IS ÉRTÉKELJÜK A SZÉRIÁT.

Amit a Telltale Games 2012-ben letett az asztalra, az sokkal több lett, mint amit elsőre vártunk a The Walking Dead játéksorozattól. Ugyan az egyes epizódok sem technikailag, sem a játékmenet szempontjából nem voltak tökéletesek, sőt a lezárás sem lett makulátlan, de az öt rész nyújtotta hangulat és érzelmi hullámvasút szinte teljes egészében képes volt feledtetni velünk az ilyen-olyan hiányosságokat.

Mint játék, csak nehezen állja meg a helyét, de a történetmesélés és a hangulat szempontjából nem nagyon akad párja

A lassan induló, majd a második résszel brutális sebességre kapcsoló zombis széria az eredeti The Walking Dead képregények atmoszférájához és kegyetlenségéhez hasonlóan tálalta az eseményeket (melynek középpontjában egy zombiapokalipszis után túlélni igyekvő, Lee nevű férfi, és kis pártfogoltja, Clementine állt), és amikor már azt hittük, hogy nem lehet fokozni a játékosra nehezedő nyomást, akkor a Telltale forgatókönyvírói bizonyították, hogy van még néhány megdöbbentő fordulat a tarsolyukban.

A sokszor felkavaró események először a harmadik részben érték el a csúcspontot, aztán a negyedik részre az alkotók kicsit visszavettek a lendületből, a folyamatos drámáról az akcióra helyeződött a hangsúly, ám ez a lépés igazából nem a játékosok „nyugalmát" szolgálta, csupán a vihar előtt kaptunk egy kis csendet.

HALOTTAK VÁROSA

A harmadik rész vége ugye egy meglehetősen nagy meglepetéssel zárult, és a negyedik epizódban nem csak a komoly veszélyeket rejtő város problémájával kell megküzdenie a megfogyatkozott csapatunknak, de egy ismeretlennel is, aki a jelek szerint jó ideje a túlélőink körül ólálkodott. Az „Around Every Corner" története alapvetően egy menekülési terv (hajóval az ismeretlenbe) körül bonyolódik, ám természetesen ezúttal is kapunk vadonatúj szereplőket, akikkel nem csak interakcióba, de konfliktusba is kerülhetünk. Ugyan emlékezetes momentumoknak a negyedik etap sincs híján (elég csak a menedékül szolgáló ház padlására gondolni), azonban ahogy azt már pedzegettük, a ránk váró nagyjából három órás történet sokkal inkább az akcióra koncentrál, mintsem az érzelmekkel játszó jelenetekre és döntésekre.

Ennek köszönhetően ezúttal a játékosra is jóval több feladat hárul, mint mondjuk a harmadik részben, és elakadásra ugyan most sincs esélyünk, de az mindenképpen pozitív, hogy nem csak párbeszédek sűrű halmazán kell majd keresztülvekednünk magunkat. A megtorpanás azonban nemcsak a feszültségben érhető tetten, de magában a történetben is: a felbukkanó karakterekről már az első pillanatban érződik, hogy nem lesznek hosszútávú partnereink, és a sztori egyes, az eredeti képregényre túlságosan emlékeztető aspektusai (Crawford brutális és elszigetelt „birodalma") láttán az embernek helyenként olyan érzése támad, mintha a fejlesztők kifogytak volna a valóban eredeti ötletekből. Sokat töprengeni persze nincs idő, mert a harmadik óra végén két olyan fordulat következik, ami még utólagosan is heveny libabőrt eredményez.

ADATOK

KIADÓ
Telltale Games

FEJLESZTŐ
Telltale Games

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

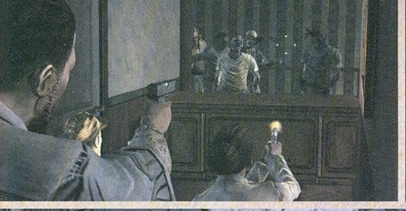
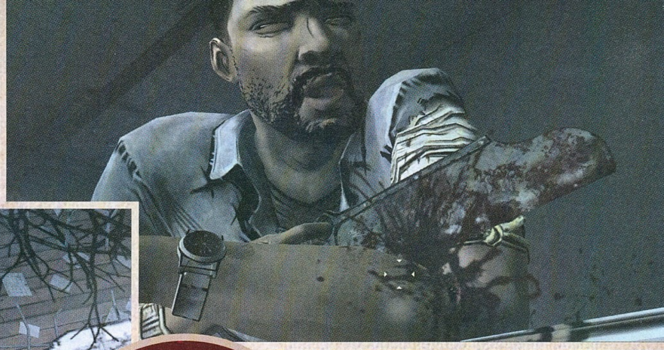
INFO

A The Walking Dead egy öt epizódból álló kalandjáték sorozat, amelynek az első része 2012. áprilisában, az utolsó része pedig 2012. decemberében jelent meg. A program megvásárolható a Steamen, az öt epizód egyben 25 euróba kerül. A játék továbbá elérhető az Xbox Live-on és a PSN -en is.

VILLÁMGYORS LEZÁRÁS

A negyedik részt lezáró kisebb sokk után szinte biztos, hogy nem volt olyan játékos, aki ne tűkön ülve várta volna a mindent lezáró ötödik epizódot – azonban hiába lett igazán katartikus a végjáték, sajnos mégsem száz százalékos az elégedettségünk, hiszen pont az utolsó rész lett a leginkább összecsapott mind közül. Lényegében az egész fejezet letudható másfél óra alatt, a felvezetést követően minden kutyafuttában történik, alig akad pár feladat, amit meg kell oldanunk, a társaink hullanak, mint a legyek, és bár az utolsó húsz percben kapunk egy egészen

A The Walking Dead első és legfontosabb szabálya: a legnagyobb veszélyt egyáltalán nem az életre kelt halottak jelentik

Barátkozni veszélyes. Egyrészt sosem tudhatod, hogy a karakterek mit forgatnak a fejükben, másrészt nem biztos, hogy megérik a holnapot.

Őrizd a mentést?

A TWD első évadának lezárása abszolút nyitott lett, és a játék egyik fejlesztője elkotyogta, hogy már gondolkodnak azon, hogy miképp lehetne a meglévő mentéseinket átvinni a folytatásba. Az ilyen kijelentések általában nem sokat jelentenek a játékvilágban, de azért nem árthat, ha a program befejezését követően biztos helyre teszitek a mentéseiteket.

megdöbbentő átívelő szálat és egy valóban könnyfakasztó befejezést, azért a stáblistát követő szótlan merengés után csak ott motoszkál az emberben, hogy kár volt pont a lezárást elkapkodni...

AZ ÉV JÁTÉKA?

Az ötödik rész botlásai viszont végeredményben nem változtatnak azon a tagadhatatlan tényen, hogy a The Walking Dead egy valóban egyedi program lett, ami olyat tett, amire csak nagyon kevés játék képes: olyan közel hozta hozzánk a karaktereket, hogy a velük történő események tényleg képesek voltak valódi érzelmeket fakasztani a karakterek irányába – aggódtunk és reménykedtünk értük, sőt, megszerettük és meg is könnyeztük őket. Történetében (az említett hibák ellenére is) és hangulatában nagyon erős volt a TWD öt epizódja, viszont azt egy kicsit túlzásnak érezzük, hogy sok helyen 2012 legjobb játékának választották a Telltale Games sorozatát. A The Walking Dead erényei vitathatatlanok, ám ha valamiben gyenge volt, az pont a játék, hiszen ahogy azt már az első epizód tesztjében is megemlítettük, a TWD sokkal inkább egy interaktív sorozat, mintsem egy valódi kalandjáték. A karakterünket irányítva nagyon kevés dologra lehettünk valódi befolyással, a szabadságunk minimális volt, a klasszikus keresős/tárgykombinálós kalandjátékelemek pedig a bonyolultságnak még a hírét sem ismerték.

Ráadásul a teljes évad végigjátszását követően az is jól látszik, hogy az esetek nagy részében csak ügyes illúzió volt, hogy a döntéseink számítanak, hogy azoknak messzemenő hatásuk van. Persze nincs ezzel semmi baj, a bűvész esetében is tudjuk, hogy a fűrész nem szeli ketté a ládában fekvő nőt – a lényeg az, hogy a varázslat szinte tökéletesen működött, a történet elérte azt a hatást amitől a hiányosságok és a nyilvánvaló „csalások" ellenére is szerettük ezt a programot.

Ebben a világban a halál minden sarkon ott ólálkodik, és sosem tudni, kit ragad el legközelebb.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 GHz P4 CPU, 3 GB RAM, 512 MB VGA, 2 GB HDD

A The Walking Dead egy olyan kalandjáték, ami főleg kalandot kínál, és nem játékot. Az egyik legjobb történettel és a legerősebb hangulattal bíró program az elmúlt évekből, már csak emiatt is érdemes játszani vele.

GRAFIKA: **88%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Az atmoszféra magával ragadó, a karakterek rendesen ki vannak dolgozva, a feszültség kézzelfogható.

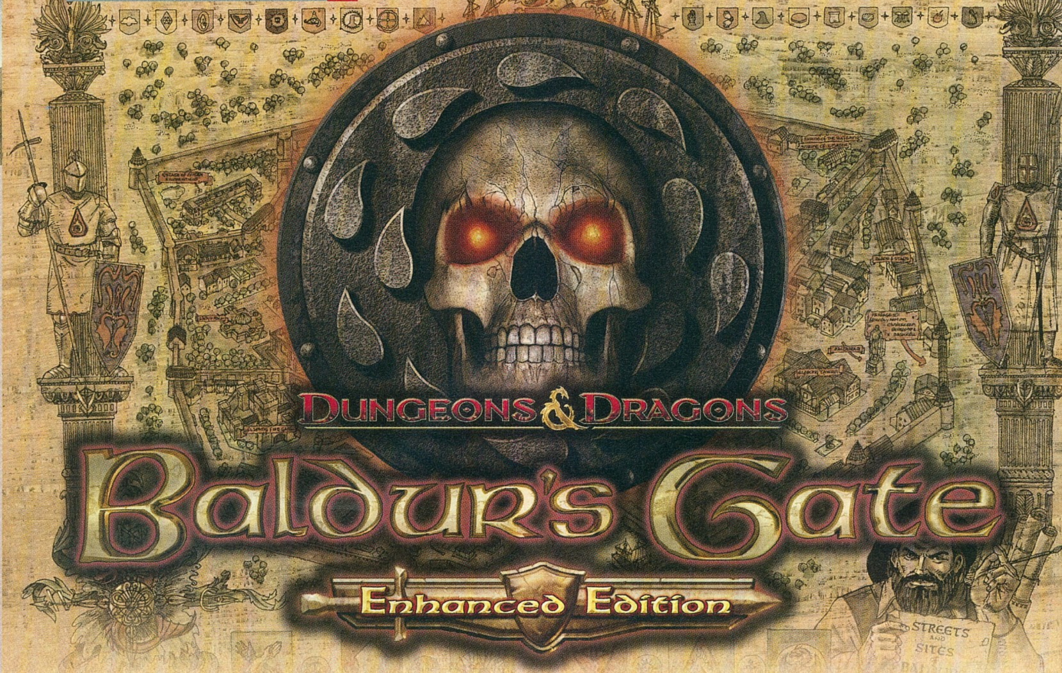
KONTRA

Nem nagyon enged játszani, és a programot hajtó motor nagyon-nagyon elavult.

88%

TOVÁBB A HALOTTAKKAL TELI ÚTON

A The Walking Dead kritikai és anyagi siker lett, az új év elején a stúdió vezetője büszkén tudatta a világgal, hogy a sorozat átlépte a 8,5 millió letöltést a különböző platformokon (PC, iOS, X360, PC3, Mac). Ebbe a számba persze beleértendők az ünnepi akciókban ingyenesen letöltött epizódok is, azonban a cég anyagi biztonságát bebetonozta ez a széria, és nem titok, hogy a TWD-sorozat ezzel még nem ért véget, hiszen már most biztos, hogy el fog készülni a második évad. Mi egyrészt örülünk a stúdió és a játék sikerének, másrészt bízunk benne, hogy a Telltale Games nem elégszik meg egy szimpla folytatás legyártásával, hanem kellő időt és energiát fordít a második évad fejlesztésére. Erre mindenképpen szükség lenne, hiszen a fejlesztők régóta használt játékmotorja már rég elérte a határait, és lehet bármilyen jó a történet, nem biztos, hogy a közönség (és a szakma) a jövőben is szemet fog hunyni az életlen textúrák, a borzasztóan mozgó karakterek, a szűk és kidolgozatlan terek, továbbá a sokszor idegesítő kamerakezelés felett. Plusz az sem lenne baj, ha az eljövendő epizódoknál a friss részek nem tennék tönkre a mentéseket, mert kevés bosszantóbb dolog van annál, mint mikor véletlenszerűen generált döntésekkel kell folytatni a történetet a saját választásaink helyett. Van tehát munka bőven, de az is biztos, hogy a játékosok meg fogják hálálni, ha a Telltale nem veszi félvállról a kedvencük folytatását.



[ÍRTA **WILSON**] **Visszatért a névtelen főhős, visszatért a Forgotten Realms univerzum, ismét a köztudatban a Baldur's Gate, minden idők egyik legimádottabb szerepjátéka, ahol minden sarkon vár egy kaland, vagy egy olyan ellenfél, aki egyetlen aranyért is örömmel nyisszantaná el bárki torkát.**

Finom tapintású, nyolc-, tíz-, tizenkettő vagy húszoldalú kockákkal telepakolt zsákocska, térképekkel és külső szemlélő számára érthetetlen jegyzetekkel teleskiccelt kockás füzet, vaskos, enciklopédiákat megszégyenítő méretű szabálykönyv. Dolgok, amik több generáció számára voltak szent ereklyék, dolgok, amikről sokan manapság azt sem tudják, mi fán teremnek. Dolgok, amikről azt hittük, soha többé nem kell már használnunk. A hagyományos, fantázia hajtotta táblás szerepjátékok végleg visszaköltöztek a nappalikba és a pincék mélyén kialakított fantázia-barlangokba, a Dungeons & Dragons hallatán pedig inkább a borzalmas filmadaptációra asszociál a mostani generáció, semmint minden idők egyik legmeghatározóbb kultúrcikkére – de nosztalgiázni azért még szabad. Pláne, ha a modern, elektronikus szerepjátékok talán legfontosabb kegytárgyáról, a Baldur's Gate-sorozatról van szó.

EGYSZERŰ PÉNZGYÁRTÁS

A Baldur's Gate-ről talán még azok is hallottak, akik az ezredforduló után születtek, mert kevés olyan RPG-teszt készült, amely legalább futólag meg ne említené ezt a klasszikust. Már csak azért is, mert a fejlesztője, a BioWare sokáig szinte egyeduralkodóként ontotta magából a felejthetetlenebbnél felejthetetlenebb kalandokat, a fantasy és a sci-fi világában egyaránt, hol kisebb, hol nagyobb sikerrel. Mostanság inkább az előbbiből jut nekik, de 1998-ban, a Baldur's Gate megjelenésekor még ők voltak azok, akik a szabályokat diktálták.

ADATOK

KIADÓ
Atari
FEJLESZTŐ
Overhaul Games
MŰFAJ
szerepjáték
MULTI
van

INFO

A Baldur's Gate: Enhanced Edition 2012. november 28-án jelent meg, és létezik belőle iPades változat is, illetve fejlesztés alatt áll az androidos és a maces verzió. A játék legegyszerűbben a beamdog.com oldalon vásárolható meg, 20 dollárért.

Hogyan szuperál egy ennyire öreg, mostanra már tinédzserkorban lévő játék? Meglehetősen jól, legalábbis ha az Enhanced Edition specifikációs listáját nézzük. 400-nál is több javítás, bugmentes élmény, modern operációs rendszerekhez igazított alapok, több platformos, online multiplayer. A gyakorlat azonban kissé mást mutat, még úgy is, hogy a kiadása óta már négy nagyobb javítócsomagot is kapott az új változat, amely nem is annyira új, ha az ember csak minimálisan is beleásta magát a Baldur's Gate rajongói világába.

Egy megkerülhetetlen klasszikus, feljavított köntösben, eddig sosem látott újdonságokkal. Kihagyhatatlan vétel!

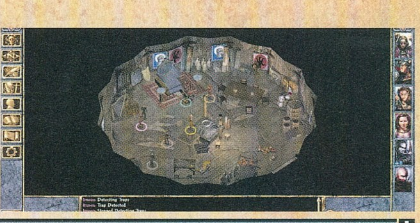
CSAK A NEVÉBEN BŐVÍTETT

Amit az Enhanced Edition kínál, tényleg nem csak üres ígéret. Gond nélkül elindul Windows 7-en és Windows 8-on is, nem kell konfigurációs fájlok és regisztrációs adatbázisok mélyén kutatni, a képarány igazodik a széles képernyős monitorokhoz, a többmagos processzorok kezelése sem okoz neki problémát. Csakhogy ezek mindegyike relatíve könnyen, egy pici utánjárással szinte nehézség nélkül rakható bele az 1998-as változatba is, vagy a tíz dollárral olcsóbban mért GOG-os kiadásba, és ott még csak a lemezcserélgetéssel sem kell bajlódni. Mert ahogy mindig, most is igaz az az állítás, hogy a rajongók fejezték be, és bővítették ki a játékot, ráadásul teljesen ingyen. Magyarán: az Enhanced Edition gyakorlatilag egésze megkaparintható pénzköltés nélkül, ha birtokában vagy az eredeti dobozos kiadásnak.

Miért érdemes akkor beruházni az Enhanced Editionre? Mert az ember szereti a kényelmet. A modok telepítése nem mindenki számára kézenfekvő, általában sok fájlról, eltérő verziókról, nehézkes konfigurációról beszélhetünk minden egyes ilyen partizánakció során. Az Enhanced Edition mindezt egy füst alatt oldja meg, cserébe viszont nem kompatibilis semelyik rajongói csomaggal sem. Ez persze egy újabb kérdést vet fel: valóban olyan nagy veszteség ez? Mert aki a modokat fogja hiányolni, az már így is tisztában van a lehetőségekkel, és csak egy lépésre van attól, hogy az eredeti kiadást

A klasszikus képernyő, a bal oldali menüsor, a karakterek alatti kis körök, a varázslatok animációi mind a mai napig megdobogtatják a szívünket

A játék sokkal nehezebb, mint a manapság kapható szerepjátékok többsége, de a világ, a karakterek és a ránk váró események minden szenvedést megérnek



LESZ BALDUR'S GATE 2 ENHANCED EDITION IS?

Lesz bizony! Már az Enhanced Edition befejezésének pillanatában megkezdődtek a munkálatok a második rész kapcsán. Ha minden a tervek szerint halad, akkor elvileg idén nyáron érkezik az új adag, ami az alapjátékon túl annak kiegészítőjét is tartalmazni fogja. Ennek az elképzelésnek van egy végső, grandiózus állomása is, hiszen ha jól teljesít a kasszáknál a két újrakiadás, vagyis nagy érdeklődés mutatkozik a Baldur's Gate-sorozat iránt, akkor megvan rá az esély, hogy elkészülhet a vadonatúj, harmadik fejezet is. Kevesek által ismert momentum, hogy a BGIII egyszer már létezett: kerek egy éven keresztül dolgozott rajta az Obsidian még az ezredforduló után, de az Interplay csődje és a D&D népszerűségének csökkenése miatt a projektet végül törölték, így mindenképpen lenyűgöző lenne, ha az Overhaul Games tényleg meg tudná valósítani a rajongók álmát. Már csak az a kérdés, alkalmasak-e a feladatra, mert egy újramelegítésnél jóval összetettebb feladat valamit a nulláról felépíteni, pláne olyan riválís mellett, mint az Obsidian-féle Project Eternity.

módosítsa; aki nem tudja, miről marad le, semmiképp sem fogja hiányolni. És ha már itt tartunk, pontosan kinek is készült az Enhanced Edition? Mert azoknak, akiknek az első szerepjátékélménye az Elder Scrolls-sorozat Morrowindje, vagy az ezredforduló utáni BioWare-játékok egyike volt, azoknak szinte biztos, hogy nem.

VÉR-VERÍTÉK

Maga az alapjáték ugyanis semmit sem változott: ugyanúgy egy százszázalékos elkötelezettséget megkövetelő, szinte semmilyen segítséget nem nyújtó, minden szempontból könyörtelenül nehéz CRPG, meglehetősen bonyolult szabályrendszerrel, nem éppen egyértelmű feladványokkal és egy csak félig-meddig jó, kifejezetten nyögvenyelős harcrendszerrel. A halál itt nem egy-két alkalommal feltűnő, nem éppen szeretett útitárs, hanem szinte csapattag. Meg lehet halni az első területen, meg lehet halni egy véletlen harcban, meg lehet halni egy gondosan eltervezett, hosszú percekig tartó csata legvégén is.

Tulajdonképpen maga a történet is egy ilyennel kezdődik: az árvaként nevelkedett főhőst fogadott apaszerűsége, a mágus Gorion Candlekeep városka elhagyására sürgeti (természetesen nem egyedül), ám már az első megtett méterek után feltűnik egy csapatnyi bandita és egy talpig páncélba bujtatott vezér, hogy Goriont kardélre hányja. Szerencsére a főhős el tud iszkolni, később gyerekkori pajtása is mellé szegődik, így már ketten vághatnak neki a rejtély felderítésének. Annak, hogy ki és miért ölte meg Goriont, és hogy miért van az egész birodalomban akkora hiány a fegyverek, pohárnak és mindennek formát és alapot adó vasércből.

VILÁGOK URA

Márpedig ez a világ örömmel venné, ha nem kéne nélkülöznie a fémet. A Forgotten Realms univerzum a Baldur's Gate esetében a Faerun szubkontinens egy nagyobb részével várja a kalandorokat, de az Enhanced Edition már az alapjáték kiegészítőjével, vagyis a Sword Coast területtel is rendelkezik, így egy gigantikus, száz óránál is több időre elegendő tartalommal rendelkező földterületet dob mindazok nyakába, akik elég bátrak, hogy kimerészkedjenek a vadonba. Mondani sem kell, az első lépés egy fogadóba vezet, hogy a csapat öt plusz egy főre duzzadjon. Társból felfoghatatlanul sok lehet, szinte minden városban, minden utcán akad egy olyan zsoldos, magányos kalandor vagy elszánt harcos, aki örömmel beszállna a kincskeresésbe, kikötve, hogy legyen idő a személyes missziók teljesítésére. Ez a később BioWare-sztenderddé váló játékelem azért is fontos, mert az új változatban három új szereplő is akad.

Rasaad kopasz, kigyúrt monk, aki a Sword Coaston, Calimport utcáin nevelkedett, tolvajlással és koldulással kereste meg a mindennapi betevőt. Később egy szerzetes vette a szárnyai alá, aki ráterelte a Selune holdistennő vezette hit útjára. A félvér Dornnak se volt könnyebb sorsa. A félig ork, félig ember Blackguard-harcos vérszomjas zsoldosként próbál minél nagyobb hatalmat szerezni. A sort záró, az amazon és a szende szűz között félúton elhelyezkedő Neera is legalább ennyire vérszomjas, de akaratán kívül. Kontrollálhatatlan mágiája a vörös varázslók figyelmét is felkelti, így vándor vadmágusként próbál elmenekülni a megpróbáltatások elől.

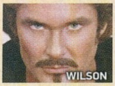
Természetesen mind a hárman rendelkeznek saját sztoriküldetéssel, olyan új, eddig sosem látott területekre csábítva a játékosokat, ahol sok-sok órányi kaland vár a segítőtársakra. Ez csak a kevéske újítás egy része, mert ugyan a szereplők remekek és tökéletesen beleilleszkednek a Baldur's Gate világába, ennél azért mégiscsak fontosabb és talán látványosabb is az a rengeteg kisebb-nagyobb toldalék, amit sikerült a motorháztető alá betuszkolni.

ELSŐ VAGY MÁSODIK

Ezek gyakorlatilag mindegyike a második részre vezethető vissza, amely az Enhanced Edition egyik legnagyobb fegyverténye lehetne (vagyis a játékmenet szempontjából egyértelműen fejlettebb Baldur's Gate 2-es elemek beépítése), ha nem lehetne ugyanezt elérni egy ingyenes rajongói moddal. Így sokkal élvezetesebb, jobban átláthatóbb, simábban kezelhető a Baldur's Gate ezen változata, szemben a '98-as eredetivel. Tartalmi fronton a legnagyobb változást mégis egy különálló játékmód, a The Black Pits vezeti, amit manapság hordamódnak hívnánk, de ennél azért kicsivel többről van szó. Igaz, hogy a teljes egésze a harcról szól egy meglehetősen szűk arénában, de azért sikerült ide is csempészni egy kisebb történetet, megmagyarázva, pontosan milyen okból is kénytelen a csapatnyi hős száz és száz ellenféllel megbirkózni.

Megéri-e a pénzét az Enhanced Edition? Igen is, meg nem is. Azok, akik nem akarnak bajlódni a modok installálásával, vagy egyáltalán nem is érdeklődnek a rajongói bővítmények után, csak és kizárólag jól járhatnak vele. Mert ugyan még mindig bugos kicsikét, de az alapvető tényen ez semmit nem változtat: a Baldur's Gate még mindig az egyik legjobb szerepjáték, ami valaha megjelent!

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

Pentium III 1 GHz CPU, 512 MB RAM, OpenGL 2.0 kompatibilis VGA, 3 GB HDD

Habár a végeredmény nem annyira jó, mint az ígéretek, az Enhanced Edition még így is megéri a pénzét. Kevés újdonságot hoz, de a szándéka mindenképp értékelendő.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

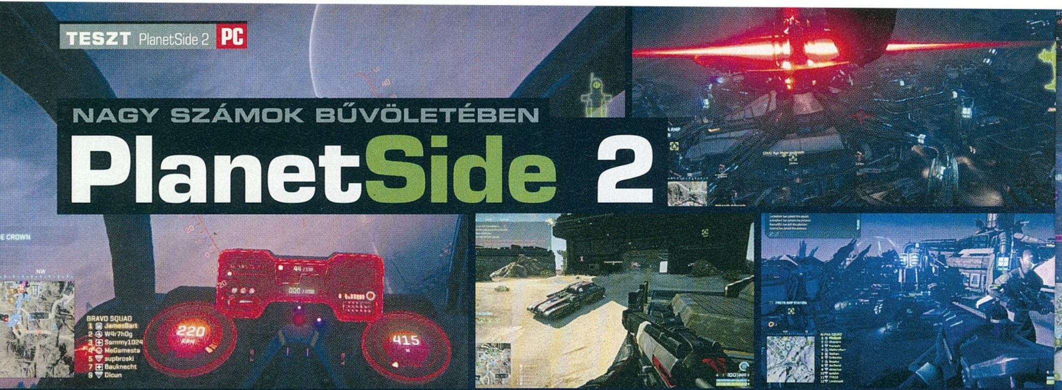
Kiválóak lettek az új karakterek, és tökéletesen belesimulnak a Baldur's Gate világába.

KONTRA

Minden egyéb módosítás ingyen elérhető rajongói modok formájában.

78%

Már egy, a karakterlapról készült kép is elég volt ahhoz, hogy azonnal az vásárlás mellett döntsünk



NAGY SZÁMOK BŰVÖLETÉBEN

PlanetSide 2

[ÍRTA JOHNBART] A PlanetSide 2-ben nincs semmi olyan, amit ne láttunk már volna bármely Battlefield- vagy Tribes-részben, grafikája szintén messze van az áll-leejtőtől, a számokban azonban verhetetlen: 64 négyzetkilométeres harcterein ugyanis kétezer harcos eshet egymás torkának – méghozzá ingyen.

Bár a 2003-as PlanetSide soha nem tudta bevenni a klasszikus MMOG-k öröklistáját, jelentősége mégis vitathatatlan, elvégre az MMOFPS műfaj egyik úttörőjeként addig példátlan méretű, pályánként 400 fős (!) ütközeteket kínált a havidíjat kicsengetni hajlandó zsoldosoknak. Az örökség tehát illusztris, még ha a barátságtalan betanulási fázis és a hosszútávon relatíve céltalan bolygószintű hadászat miatt nem is lett kihagyhatatlan darab. Elöljáróban jelzem, ez a free-to-play modellel érkező folytatásra szintúgy áll, a PlanetSide 2 ugyanis bátyjának majd' összes gyengéjét örökölte – mégis, mindez valahogy nem érdekel, ha a játék legkisebb összecsapása is minimum kétszer akkora, mint a Battlefield 3 legnagyobb ütközetei…

MÁSODIK VILÁGHÁBORÚ

Bár az új PlanetSide kettes sorszámmal érkezik, a játék mégsem folytatása, inkább feldolgozása elődjének. Az alapszituáció ennek megfelelően megegyezik a 2003-as háttérrel: adott egy ásványkincsekben tobzódó világ (ez lenne az Auraxis), három, a planéta kincseiért hadakozó frakció (ezek lennének a hadviselő felek), és a bolygó három kontinensén zajló nonstop háború (ez lenne az, amit átélünk, ha belépünk valamelyik szerverre).

Karrierünket frakciónk kiválasztásával kezdjük, amit érdemes átgondolni, egyrészt mert karakterünk később nem válthat oldalt (bár készíthetünk másikat is, ha a többi csapatot is kipróbálnánk), másrészt pedig mert a három kompánia három eltérő harci szemléletet jelent. A Terran Köztársaság flintáinak tűzgyorsasága és tárkapacitása kiemelkedő, járműveik gyorsak, felszereléseik tűzereje viszont relatíve gyenge. Az Új Konglomerátum a fentiek szöges ellentéte: járműveik otrombák, tűzgyorsaságuk lassú, de ha lövéseik betalálnak, ott hullanak a végtagok. Az idegen technológiát használó Vanu Szuverenitás ugyanakkor a két véglet között helyezkedik el: fegyvereik sebessége és tűzereje közepes, akárcsak járműveik páncélzata – lebegő tankjaik viszont mozgékonyak, a plazmaalapú muníciója pedig nem hat a gravitáció, így távolságtól függetlenül pontra lőhetünk velük.

Habár a játékmenet semmilyen újdonságot nem tartogat, a több száz fős csaták így is elképesztő élményt nyújtanak

BELE A LECSÓBA!

A frakció kiválasztását követően a játék rögtön egy csata közepébe dobja a gyanútlan játékosokat – bár az orbitális belépő kétségtelenül látványos, ugyanannyira halálos is, a kezdő regrutákat ugyanis semmiféle oktatómód, urambocsá tippüzenet nem segíti abban, hogy mihez is kezdjen becsapódás után. Az antré viszont ennek ellenére is hihetetlenül látványos, a PlanetSide 2 legerősebb momentumait ugyanis épp ezek a csaták jelentik. Felejtsd el a Battlefield 64 fős összecsapásait – a PS2-ben egy kisebb ütésváltás is minimum száz főtől indul, egy jelentősebb pályarészért azonban akár 5-600 katona is egymásnak eshet, főleg ha mindhárom frakció beszáll a buliba. Leírhatatlan ilyenkor a játék: rakéták, forró plazmid, siklók és vaskos csapatszállítók donganak méhrajként az égben, a földön pedig tankok tucatjai és gyalogosok százai támadják a gigászi létesítményeket, miközben az épületek ütegei és a védelemre kirendelt katonák gyilkos rendet vágnak a rohamozó sorokban. Noha a friss játékosok élettartama ebben a közegben valahol fél perc és a spawnkill között mozog, a tanácstalanság azért nem tart sokáig (főleg ha átrágjuk magunkat az indítómenüből elérhető wikin), amint ugyanis felbukkan a respawn-ablak, alaposabban áttekinthetjük, mibe is csöppentünk.

A játék leginkább a Battlefield-féle Conquest és a területfoglalós stratégiai játékok keveréke: a cél, hogy frakciónk minél nagyobb területet birtokoljon a hexagonálisan felosztott kontinenseken. Az elfoglalt és birodalmunkkal összekötött területek nyersanyagot termelnek (ebből finanszírozzuk a járműveket és a lőszert), elfoglalásuk pedig a Conquestben megszokott módon történik: minden létesítménynek van pár kontrollpontja (itt konzolja), amit mellette strázsálva állíthatunk át a mi oldalunkra, minél többen vesszük körül, annál hamarabb

ADATOK

KIADÓ
Sony Online Entertainment

FEJLESZTŐ
Sony Online Entertainment

MŰFAJ
MMOFPS

MULTI
2000 fős (!) csapatalapú

INFO

A PlanetSide 2 2012. november 20. óta érhető el, és teljesen ingyenesen játszható. A legegyszerűbb a Steamen keresztül beszerezni a játékot, ahol csak rá kell keresni a programra, majd letölteni a klienst, és már indulhat is a csata.

Készült ilyen címmel egy igen ismert háborús film is, de a kép tanúsága szerint most is igaz az állítás, miszerint: a híd túl messze van…

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

TANULNI ÉS TANULNI!

A PlanetSide 2 nem igazán barátságos az újoncokkal: a játékban nincs beépített tutorial és tipprendszer, a kezelőfelület pedig elsőre szintén riasztónak hathat. Erősen ajánlom hát, hogy mielőtt elindítod a játékot, letöltés közben fusd át az indítómenüben linkelt Wikit és oktatóvideókat – hidd el, kevésbé lesz fájdalmas az auraxisi kaland, ha van fogalmad róla, mit kell tenned a harcmezőn!

ÖNKISZOLGÁLÁS

A bázisokon elérhető konzolok jelentős csomópontjai a játéknak, mivel a kasztváltást, a járművásárlást, és a kontinensek közötti utazást is azok segítségével intézheted. A terminálok közötti tájékozódást ikonok segítik: a repülős-tankos konzolok járművásárlásra szolgálnak, a glóbusszal jelölt terminállal a kontinensek között utazhatsz, az emberikonú pult pedig kasztváltást tesz lehetővé.

BELE A KÖZEPÉBE!

Ha készen állsz az akcióra, nem feltétlenül kell stoppolnod vagy járművet vásárolnod. Ha az osztagparancsnokok spawn beacont vagy Sunderer csapatszállítót telepítettek a harctérre, a térkép megnyitása után (M gomb) kiválaszthatod, hogy azok közelében éledj fel; emellett 15 percenként lehetőséged van az Instant Action gomb használatára is, ami azonnal a kijelölt csatatérre dob.

Csak azért mert futurisztikus quaddal vagy, még nem jelenti azt, hogy te leszel itt a nyerő!

Auraxis megújul!

Noha a PlanetSide 2 jelenleg nem több, mint három gigászi Conquest-pálya, a pletykák szerint ez nem lesz mindig így: az új kontinensek és járművek mellett ugyanis a SOE a közeljövő frissítéseibe állítólag egy kidolgozott oktatórészt, PvE-módot, és egy fejlett küldetésrendszert is tervez.

– amint a létesítmény összes konzoljával eljátszottuk ezt, a terület a miénk.

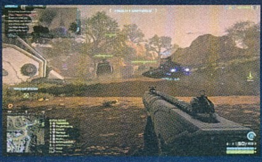
A fenti hadmozdulatban gyalogosan és járműbe pattanva is részt vehetünk: tankokat és siklókat a nagyobb bázisok konzoljainál kérvényezhetünk, gyalogosan pedig hat kaszt vértjét ölthetjük magunkra. Nagy meglepetések itt mondjuk nincsenek: a felcser a cimbikét gyógyítja, a mérnök javít, lövegeket telepít és lőszert oszt, a nehézfegyveres nem cimborája az ellenséges harckocsizóknak, az orvlövész fejeseket oszt és konzolokat hackel, talán csak a Tribes-szagú jetpackes könnyű harcos és a MAX néven futó nehézsúlyú exoskeleton lóg ki a tömegből.

A játék majd' minden harctéri akciónkat XP-vel jutalmazza (persze az öngyilkosságot és a baráti tüzet leszámítva), melyek után a kasztok képességeinek fejlesztésére, valamint fegyvervásárlásra használható Cert pontokat kapunk. Kioldható jóságokból pedig nincs hiány: a jármű- és kasztspecifikus, több szinten fejleszthető képességek kimaxolása és a táposabb fegyverek beszerzése eltarthat egy ideig – no persze csak ha nem költünk a játékra. A valós valutáért kapható Station Cashsel a zsebünkben ugyanis rögvest megvehetjük a kívánt flintákat, de a kapott XP mennyiségét megbikázó boostokat is zsebre vághatunk (a kasztok képességeit szerencsére nem fejleszthetjük valós pénzből, a rendszert tehát nem mondanám igazságtalannak).

A SKILLEKÉRT ÉS A HAZÁÉRT

Nem véletlenül írtam ilyen részletesen a karakterfejlesztésről, ugyanis látványos csaták ide, hatalmas, elfoglalható kontinensek oda, jelen pillanatban a játék fő hajtóereje nem frakciónk sikere, hanem a személyes fejlődés. Elődjéhez hasonlóan ugyanis a PS2-ben sincs végső célja a játéknak: nincsenek „körök", nem ér véget a háború, ha egy frakció a bevehetetlen kezdőpontokhoz szorítja vissza ellenségeit (ahogy az a cikk írásakor a szerverem két kontinensén történik), és igazából a baromi élvezetes tömegcsatáknak sincs igazi jutalma – ha este elfoglaltunk egy létesítményt, könnyen lehet, hogy már másnap visszafoglalja a gaz ellen, a játékos pedig egyiknek sem érzi jelentősebb következményét.

Nem igazán van rendben a harcon kívüli játék sem: míg a csata forgataga magával ragadó, oda eljutni azért sokszor elég nehézkes, ha az osztagparancsnokok nem állítottak fel mobil spawn-pontokat. Ekkor néha 10-15 percbe is beletelhet, mire a feléledés után a csata közelébe vergődünk, annál pedig nincs rosszabb, mint negyedóra eseménytelen kolbászolás után azonnal fűbe harapni. Végezetül a technikai megvalósítás is felemás: a zene és a hangok teljesen átlagosak, a grafika nagyobb csaták esetén egész jó, ha viszont nincs mozgás a képernyőn, eléggé sivár képüket nyújtják Auraxis kontinensei (a játékosok számát figyelembe véve efelett mondjuk szemet tudok hunyni). A netkóddal viszont mostanság már nincsenek akkora problémák, mint a start idején voltak: a teszt alatt fapados csepeli nettel sem tapasztaltam lagot, ami mindenképp pozitívum.



Ha nem sikerül időben bepattanni egy járműbe, akkor bizony marad a több kilométeres séta

HADPARANCSRA VÁRVA

Hogy a fentebb felsorolt hibák okai az MMOFPS műfajban, vagy a PlanetSide 2-ben keresendők, nem igazán tudom megmondani, egy azonban biztos: a PS2 elődjének erősségei mellett annak gyengéit is örökölte, az új etap tehát szintén nem lesz az online shooterek kikerülhetetlen darabja. Fontos viszont, hogy bár a negatívumok ugyanazok, a kiegyensúlyozott free-to-play modell okán mégsem tartom őket olyan súlyosnak, mint tenném azt kötelező havidíj esetén, így nem is húzzák le jelentősen a végső százalékot. Egy biztos: elődjéhez hasonlóan a PS2 ereje is a számokban rejlik – ha nem zavar, hogy eltarthat egy darabig, mire belebotlasz egy gigászi csatába, mindenképp próbáld ki!

ÉRTÉKELÉS

JOHNBART

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E6850 vagy AMD Phenom II X2 CPU, 4 GB RAM, GeForce 8600 vagy ATI HD4850 VGA, 15 GB HDD

2000 harcos egy pályán, 6000 egy szerveren – ha tartalmában nem is, számadataiban meggyőző az SOE lövöldéje.

GRAFIKA: **83%**
HANG: **77%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

A BF3-at megszégyenítő gigászi csaták, kiegyensúlyozott kaszttok, a fizető játékosok jelenleg nem élveznek jelentős előnyöket.

KONTRA

Tutorial híján nehézkes a kezdés, a karakterfejlesztést leszámítva pedig nincs konkrét, végső célja a globális háborúnak.

84%

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

Mindegyik kasztnak van egy rövid időre aktiválható, de újratöltődő képessége, ami igen sokat segíthet a túlélésben. A baka jetpacket hord a hátán, az orvlövész láthatatlanná válhat, az orvos automatikusan gyógyíthatja a közelében lévő társakat, a nehézfegyveres extra pajzsot aktiválhat, a mérnök lövegtornyot telepíthet, a MAX-ben lévő turbó pedig átmenetileg felgyorsítja az exoskeletont.

KORMÁNYZÁR

A PS2-ben nem kell ádáz harcot vívni a verdákért, mivel mindenki magának vásárolja a harcjárműveket, de attól sem kell tartani, hogy a vásárlás után valaki ellopja a frissen megvett tankunkat vagy siklónkat – a beszerzett járgány vezetőfülkéjébe ugyanis csak annak vásárlója ülhet be. Ügyeljünk viszont rá, hogy ne hagyjuk sokáig magára járművünket, az ugyanis négy perc tétlenség után törlődik!

FEGYVERTÁRSAK

Az Auraxison nemcsak azért érdemes csapatba verődni, mert a veterán orvlövészeket leszámítva jóformán minden magányos farkas hamar fűbe harap, hanem azért is, mert így jelentősen több jutalmat kapunk: a létesítmények elfoglalása után például csak akkor jár XP, ha tagjai voltunk egy olyan osztagnak, amely részt vett a terület meghódításában, és mi is a területen tartózkodtunk a csata során.

A PLAZMA EREJE

Bár a Vanu plazmafegyverei esetén nem kell ballisztikai számításokat végeznünk fejben (elvégre a lövedékekre nem hat a gravitáció), a technológiának természetesen megvannak a maga hátulütői: a legfontosabb, hogy a kilőtt plazma sebzése a távolsággal egyenes arányban gyengül – ne próbáljunk hát a géppuskával és a gépkarabéllyal orvlövészkedni, használjuk őket közel- és középtávon!

AKI A TŰZZEL JÁTSZIK…

Little Inferno

[ÍRTA KREDENC]

A levél, melyet a fagyos szél morogva tűzött fel a reszkető, lombja vesztett fa kiálló ágára, égett volt. Füstszagot árasztott, kapkodva rótt rejtélyes sorai hosszan visszhangoztak bennem, és azóta is kísértenek. Honnan jött? Ki írta? Mi történt vele? Félek, nincs rá válasz, nincs magyarázat. A konok tél hallgatag és néma, a hó alá temetett, jégbe zárt titkok csak akkor tárulnak fel, ha eljő a tavasz. Ha eljő a tavasz…

Ennek a télnek soha nem lesz vége…

Amikor elkezdett havazni, én is, mint minden más gyermek, boldogan rohantam ki a házból a tiszta, fehér paplan alá bújt, didergő kertbe, és építettem meg életem legszebb, legnagyobb hóemberét. Milyen jó is volt utána behúzódni a meleg szobába, és forró teát kortyolgatva az ablakból nézni a táncoló pelyheket, az üvegen szirmaikat bontó jégvirágokat! Napok teltek el így, majd hetek… majd hónapok.

A hóember (kinek egykori pompáját akkor már csak egy rozsdás, fenekét vesztett lábaskorona hirdette, hiszen a rossz seprű-jogart és palástja széngombjait idejekorán elnyelte a kályha egyre korgó, éhes gyomra) alaktalanra hízott, majd összeroskadt a nagykabát súlya alatt, melyet a természet dobott a vállára; az épületek, fák formájukat vesztették, végül eltűntek a végeláthatatlan fehérség vakító függönye mögött. A tüzelőm is elfogyott. Előbb csak a fölösleges holmikat dobtam tűzre, majd következtek a nélkülözhetők – végül minden, ami éghető volt. De a tél nem akart véget érni. Az Időjós a kövér, szürke füstpamacsokat pöfékelő kémények felett lebegő ballonjából semmi jóval nem biztatott minket. És amikor már a reménynek is híján voltam, akkor érkezett a Tomorrow Corporation ajánlata: a tökéletes kandalló, a Little Inferno, baráti áron, alkalmi vételként, „megújuló energiaforrással". Persze kétkedve fogadtam a reklámszöveget, mégsem haboztam – nem habozhattam, hiszen nem volt veszíteni valóm, nem volt alternatívám, idehaza már úgyis minden hamuvá és füstté vált.

A vállalat szakemberei pillanatok alatt beépítették a hatalmas tűzhelyet, közepén valami rejtélyes szerkezettel, amelyet egy mosolygó, elégedett fémarc (talán egy szimbolikus napkorong) takart el. Postaládámba szinte azonnal beesett a cég elnöknőjének, a kedves Nancy néninek üdvözlőlevele és mellékleteként egy katalógus.

Először nem is tudtam, mihez kezdjek vele, de amint a levelet elégettem, a hamuban észrevettem pár pénzérmét, amelyek épp elégnek bizonyultak arra, hogy megrendeljem a vaskos füzet első pár tételét. A csomagok hihetetlen gyorsan befutottak, a tűzre vetett tárgyak pedig nemcsak újabb érméket hánytak ki magukból, de szórakoztattak is a rájuk jellemző hangokkal, mozdulatokkal. Igaz, ez a szórakozás helyenként egészen morbid volt, hiszen az apró iskolabuszban utazó árnygyerekek sikolya még sokáig visszhangzott szobám csupasz falai között, és az sem nevezhető épp megnyugtatónak, hogy még a kandallóba betévedő óvatlan pókok hamvai is pénzt fialtak…

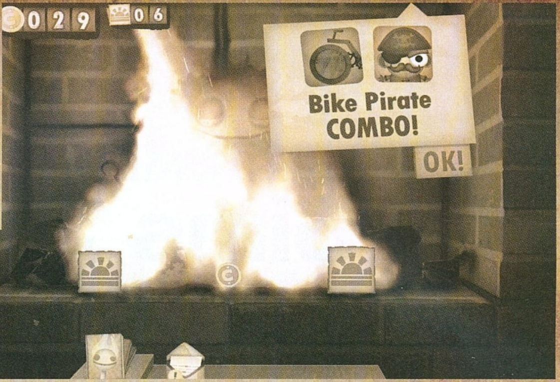
És miközben átfagyott testem lassan felengedett az elhamvadt tárgyak és fényképek melegénél, újabb levél érkezett – ezúttal azonban egy ismeretlen, aranyos lánytól, aki Sugar Plumps néven mutatkozott be, és akiről hamarosan megtudtam, hogy a szomszédom, és hogy neki is van egy Little Infernója. És még valamit: hogy bizonyos dolgok együtt elégetve többet, sokkal többet érnek! Eladdig észre sem vettem, hogy az a csillaggal díszített kis fülecske a katalógus tetején, amit én könyvjelzőnek hittem, megrántva egy új oldalt tár fel, tele rejtélyes utalásokkal. Elolvastam hát ezeket, egyiket a másik után, újra és újra. Movie Night? Hm, régen mennyit ültem a tévé előtt, pattogatott kukoricát majszolva kedvenc sorozatom nézése közben! De hiszen a katalógusban is szerepel apró televízió és kukoricacső! Izgatottan rendeltem meg őket és hánytam tűzre egyszerre mindkettőt, s miközben a tűzteret elárasztották az apró, fehér virágokká kibomló szemek, a képernyő pedig ezer szilánkra robbant, látványos hanghatásokkal életre kelt a kombinációkat rejtő lap!

Micsoda felfedezés volt ez! Annyi pénz ütötte a markom, hogy meg tudtam belőle vásárolni a cég második katalógusát is, tele fura, a boltokból annak idején visszahívott játékokkal. Az új tűzrevalókkal bővült lehetőségeim tárháza is, így bátran kísérleteztem a különböző tárgyakkal. Néha Nancy néni is küldött ezt-azt, néha Sugar Plumps kért tőlem egy ajándékot, melynek fejében ő is meglepett pár holmival. Idővel már szűkösnek bizonyult a postaládám, de szerencsére ezt is tudtam bővíteni a kandallóból ömlő kreditekkel. És bár a nagyobb, drágább holmik kiszállítása már több időt vett igénybe, ez sem volt probléma, hiszen a kombinációk nemcsak pénzzel, hanem expressz kiszállításra jogosító kuponnal is elláttak, így azonnal hozzájuthattam a kívánt termékekhez. A kandalló mindent elnyelt, én pedig egymás után vásároltam az újabb és újabb, mind drágább katalógusokat, és két kézzel vetettem a lángok közé a babákat, állatokat, ételt-italt, járműveket, sőt egész bolygókat és galaxisokat… A Tomorrow Corporation fantáziája kimeríthetetlennek tűnt, mint ahogy a „minipokol" étvágya is – de nem törődtem vele, hiszen az Időjós odafentről továbbra is csak a véget nem érő havazásról tudósított. De kit érdekelt akkor már, mi van odakint!

Pedig észre kellett volna vennem a jeleket. Jobban át kellett volna olvasnom Sugar Plumps leveleit, mielőtt a lángok közé vetettem őket. Hibáztam? Lehet. Hamarosan minden kiderül. Talán holnap. Vagy már ma éjjel. Nincs ok okozat nélkül, nincs tett következmény nélkül. Nincs menekvés sorsunk elől, nincs menekvés cselekedeteink elől. Nincs menekvés a soha véget nem érő tél elől.

Vagy mégis?

Holnap kiderül. Vagy talán még ma éjjel…



ADATOK

KIADÓ	Tomorrow Corporation
FEJLESZTŐ	Tomorrow Corporation
MŰFAJ	puzzle/narratív
MULTI	nincs

INFO

A Litle Inferno 2012. november 19-én jelent meg, a Tomorrow Corporation fejlesztésében. A nem mindennapi puzzle-játék legegyszerűbben a Steamen szerezhető be, ahol összesen (ha épp nincs valamilyen akció) 11 eurót kell kicsengetni érte. Ha különleges játékélményre vágysz, mindenképpen vedd meg!

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

1 GHz CPU, 1 GB RAM, SM3 512 MB VGA, 200 MB HDD

Nehezen besorolható, ám könnyen megszerethető, érdekes, hangulatos, ötletes, fura és egyedi puzzle-játék, komolyabb narratívával.

GRAFIKA: **86%**
HANG: **84%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **84%**

PRO

Jól kidolgozott fizika, kellemes tálalás, rengeteg ötlet, morbid humor.

KONTRA

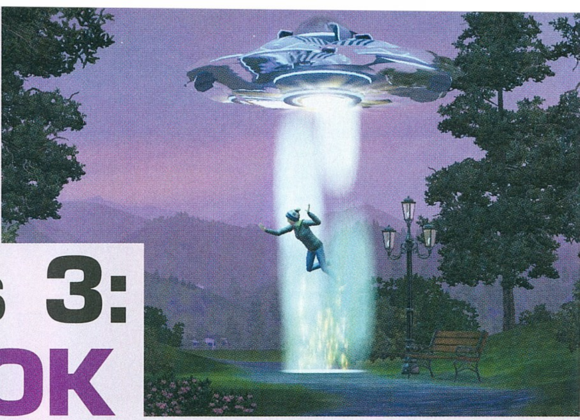
Erősen egyénfüggő, kinek jön be és kinek nem, a szavatosság pedig pár achievementtel növelhető lett volna...

86%

Epilógus, avagy miről is szólt ez a mese?

Hogy mi a Little Inferno? Illetve: mi nem? Nos, egy érdekes kísérlet attól a két sráctól (kiegészítve egy harmadik barátjukkal), akiktől annak idején a World of Goo-t kaptuk. A zseniális játék „fizikai puzzle" meghatározásának mindkét eleme visszaköszön eme alkotásukban, csak külön-külön. A fizika a tűzre hányt dolgok, valamint a lángok és pernyék életszerű, látványos animációjáról gondoskodik, míg a puzzle a 99 (!) kombó megtalálásában érhető tetten. Utóbbi (melyhez azért nem árt csekély angoltudás vagy egy szótár, illetve némi logika) egyébként a Little Inferno egyetlen olyan része, amely hagyományos játékelemnek tekinthető, emiatt nehéz beszuszakolni ezt az aranyos grafikájú, apró indie-szösszenetet bármilyen skatulyába. Legközelebb hozzá a mostanság divatos, narratív művek állnak, hiszen a lényeg itt is a mögöttes sztori elmesélésében van, minden más, így maga a mechanizmus is azt a célt szolgálja, hogy a játékos végigjárja ezt az utat, az első, tapogatózó lépésektől a meglepő fináléig, megannyi rejtélyen és fordulaton át. Ezért érthető, hogy sok kritikus és játékos nem tudja hová tenni ezt a három-négy óra alatt lepörgethető művet (bár sokkal több időt is eltölthetsz vele, kipróbálva, hogyan hatnak egymásra a különféle tárgyak), holott egy egyedi, szerethető, hangulatos, kellemes kis cuccról van szó, talányos záró képsorokkal. Csak, mint oly sok hasonló címnél, nyitottabb gondolkodás, nagyobb befogadókészség kell hozzá. Akinél ez megvan, az egy nagyszerű, sajátos élménnyel gazdagodhat. Akinél nincs, az... nos, az ne játsszon a tűzzel. A tűz ugyanis, ezt nem árt észben tartani, nem játék! Bár, ha továbbra is marad ez a hideg...

JÓKEDVÜNK TELE



The Sims 3: ÉVSZAKOK

[ÍRTA KREDENC] Nem tudjuk, meddig húzza még a Sims 3, de „alig" három és fél év elteltével végre megérkezett az a kiegészítő is, amire (az állatos mellett) legjobban vártunk, sőt amelynek még a legelvakultabb Sims-rajongók szerint is alapból benne kellett volna lennie az alapcsomagban...

Nem véletlen persze, hogy épp e csomagot kaptuk meg ilyen sokára – olyan ez, mint amikor a tehetségkutató-verseny legnépszerűbbjét teszik a show végére, hogy végigülje a néző az egészet, hogy ne kapcsoljon el, miután látta az őt érdeklő egyetlen sztárpalántát. Igaz, ez a sztárpalánta kissé már korosabb, sőt bő öt éve az előző szériában is bemutatkozott, s bár azóta alaposan megváltozott a világ, ő nem annyira... De ne siessünk az értékeléssel, előbb lássuk a produkciót!

„VÁLTOZNAK AZ ÉVSZAKOK..."

A csomag legfőbb (sőt, igazából egyetlen...) attrakciója az évszakok megjelenése a hozzájuk kapcsolódó tevékenységekkel, vagy épp fázik, ami azért nem ugyanaz. Igaz, az interfész így is kezd túlzsúfolt lenni, de akkor is hiányzik a közvetlen visszajelzés.

A negatív hatások ellen simjeid többféleképpen is védekezhetnek; a legegyszerűbb fedél alá húzódni, de egyéb módszerek is vannak – nyáron jégkása elfogyasztása, úszás, napernyő használata, télen a felöltözés, lévén most is megjelent a „kinti viselet" opció az öltözködésnél, így nagykabátban, sapkában küldheted ki kedvenceidet a zimankóba. Ezeken túl beszerezheted a hideg és a meleg ellen immunitást biztosító bónuszokat, de van két új tulajdonság is, ami nagyobb tűrőképességet biztosít emberednek egy adott hatás ellen. (Jelzem, a sim-műhelyben pár új

Nagyon vártuk az Évszakok megjelenését, és ugyan a csomag nem lett rossz, de a tartalma azért kisebb csalódást okozott

lehetőségekkel, illetve a különféle időjárási hatásokkal. Egy-egy évszak hét napig tart, de ezt a Beállításokban szabadon megváltoztathatod, és akár az örök tél vagy nyár birodalmát is elhozhatod kis világod számára. Természetesen ezzel együtt immár a simek hőérzetére is figyelned kell, hiszen a napon kint felejtett koma felgyulladhat, a hidegben rekedt nyomorult pedig megfagyhat. Sajnos azonban míg a TS2 hasonló expanziójában volt egy hőmérő, amely mutatta emberkéd ezen paraméterét, itt csak a hangulatjelzőkből olvashatod le, ha nagyon melege van

cucc és az említett öltözködési opció mellett ennyi a nóvum, se új életcél, se más jellemvonás nincs, mint ahogy a boldogságjutalmakat sem mérték bő kézzel a készítők.)

A grafikusok mindenesetre szép munkát végeztek, tényleg hangulatos lett a világ, és számos móka várja embereidet. A nyár a napozás és a pancsolás időszaka; simjeid lebarnulhatnak, és végre beúszhatunk a tengerbe, sőt a medencére ugródeszka is szerelhető, amelyhez egy rejtett jártasság is kapcsolódik, akárcsak a görkorizáshoz, a vizeslufi-csatákhoz, illetve a focizáshoz. Utóbbiak azért is fontosak, mert minden évszakban megrendezésre kerül egy speciális fesztivál, ahol különféle versenyeken vehetsz részt, a nyereményszelvényeket pedig értékes ajándékokra válthatod be. Nyáron hot dog evésben, görkorcsolyázásban, lufidobálásban, kapura rúgásban mérkőzhetnek meg a simek, és ha ezekben megfelelően magas jártasságra teszel szert, ömleni fognak a jegyek, ami akár (a cuccok eladása révén) bevételi forrás is lehet.

A télhez hasonlóan sok aktivitás kötődik. Ilyen a hódeszkázás és a jégkorcsolyázás (szintén jártassággal), és persze ezekben is megmérkőzhetsz a téli hajcihő idején, de a hócsatázásban is fejlesztheted simedet. Ezen kívül iglut, hóangyalt és hóembert is készíthetsz, illetve van egy új típusú parti is, amelyen a meghívottak megajándékozhatják egymást. A nagy havazásban egyébként akár tanítási szünetet is elrendelhet a hatóság, így aztán a kölyköknek bőven lesz idejük kiélvezni mindezt, és bár a szerelem évszaka a tavasz, a plafon alá felszerelt fagyöngykoszorú alatt egymásra találhatnak a párok.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
The Sims Studio

MŰFAJ
életszimulátor

MULTI
nincs

INFO

A The Sims 3:Évszakok 2012. november 16-án jelent meg Európában. A játék megvásárolható digitálisan az Originen keresztül, 40 euróért, illetve dobozos formában a boltokban, 7990 forintért.Ezzel egyidőben megjelent egy Sims 3 alapjáték + Évszakok csomag is, amit 14 990 Ft-ért lehet bezsákolni.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

AZ IDŐJÁRÁSKŐ

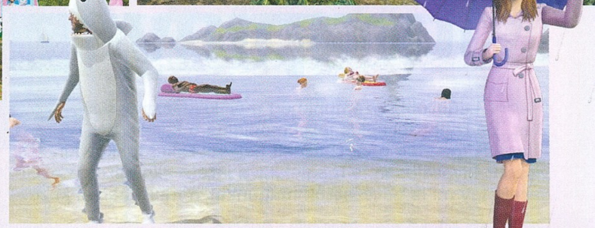
Ha telepítve van a Természetfeletti erők csomag, a településen megjelenik egy időjáráskő, amely új képességeket biztosít a spéci simeknek. A vámpír hűvös ködöt mágiázhat elő (így egyszerűbb becserkészni az aortákat!), a boszi/varázsló esőt, amely megbűvöli a simeket, a tündér a kerteket életre keltő és ápoló záport, a farkasember pedig gyűjthető cuccokkal teli hóvihart, mely szimatát is élesíti.

AZ ERNYŐPROBLÉMA

Bár van nap- és esernyő is a játékban, ezekkel leginkább csak baj van. Egyrészt a simek nem ismerik azt a csodát, hogy miközben egyik kezükkel tartják az ernyőt, a másikkal matathatnak, így minden interakció előtt elteszik a paraplét, ami nemcsak lassítja, hanem azon időjárási hatásoknak is kiteszi őket, amitől meg akartad óvni szegényeket. Ezen kívül az ernyős simek a villámok elsődleges célpontjai...

ÉGBŐL POTTYANT KÖVEK

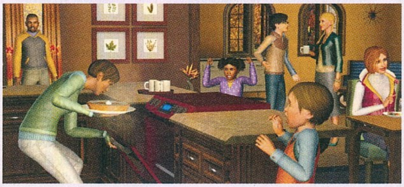
Amennyiben megvan az Álomállások, az alienek agyhullámaik segítségével meteorzáport hívhatnak le egy területre. Ez remek lehetőség az értékes űrszikla begyűjtésére (amiből ugye regenerálhatják energiájukat). Ha ez a csomag nincs meg, a gyűjtögetésen túl a legtutibb módszer, ha a kutatólaborból lopsz magadnak... (Ez az opció csak a földönkívüliek számára elérhető, este nyolc és reggel hat között.)



Ha már szóba került a kikelet, ez egy meglehetősen barátságos évszak, hiszen nem kell a hő- vagy fagyhaláltól tartani (bár a villámok tartogatnak azért meglepetést). Ilyenkor bontják szirmaikat a vadvirágok, melyek között igazán értékes példányok is akadnak, a gyűjtőknek maximum az allergiától kell óvakodniuk a nagy tépkedésben. A tavaszi népünnepélyen is lehet korizni, patkót dobálni, tojást gyűjtögetni, de a legértékesebb nyeremény a táncverseny győztesét illeti. Az emlegetett szerelmesek pedig bebújhatnak a csókfülkébe, és a szerelemtesztelő gépen lemérhetik érzelmeik fokát, illetve immár szerelmesleveleket is lehet küldözgetni egymásnak, sőt online társkereső szolgálat is rendelkezésére áll a magányosoknak – mindezt egy új rendszer foglalja magába, mely a vonzerőre épül, a romantikusabb lelkületű játékosok örömére.

Az ősz már ismét hideg, így jobban figyelni kell simedre, és alkalomadtán felhörpinteni egy jó pohár forró csokoládét a fesztiválon, ahol almahalászó és pitefaló versenyen teheted próbára őt. Ezen időszakban a várost ellepik a falevelek, amelyeket csinos kupacba lehet összegereblyézni (ez egyébként egy újabb izgalmas terep a pároknak...), és persze ilyenkor jön el a „lidérc-nap", a simek halloweenje. Ekkor emberkéd töklámpást faraghat, tökpitét készíthet, mókás ruhákba öltözhet, a srácok bejárhatják a szomszédságot némi csemegeért, a felnőttek pedig jelmezbált, illetve a hálaadásnapra emlékeztető lakomát rendezhetnek.

A Sims még mindig jó arra, hogy átgondold, kell-e köréd két-három folyton visítozó gyermek...



ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 1024 MB RAM, 128 MB SM2 DX9.0c VGA, 1,2 GB HDD (+ Sims 3)

Az évszakok megjelenése sokkal nagyobb realizmust hoz el a Simek világába, és bár ezen a téren sok panaszunk nem lehet, ezen kívül szinte semmi pluszt nem kapunk.

GRAFIKA: **76%**
HANG: **76%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **77%**

PRO

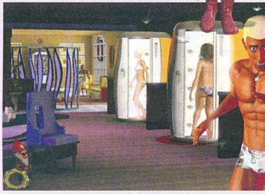
Az évszakok rendben vannak, az animációk szokás szerint nagyszerűek, a hangulat is remek.

KONTRA

Az évszakok (és a szokásos problémák) mellé semmi nagyobb nóvum nem társul.

78%

Ha minket kérdeztek, akkor a leégés ellen biztos, hogy van hatásosabb megoldás a cápajelmeznél



MARSLAKÓ A MOSTOHÁM

Kötelező elem az expanziókban egy új karaktertípus megjelenése, és bár ez ismét teljesül, itt sem törték össze magukat a fejlesztők, hiszen a jól bevált földönkívülieket kapjuk vissza, nagyjából az ismerős tulajdonságokkal, azaz a legnagyobb móka velük kapcsolatban, hogy elrabolhatják a ház urát, akit aztán áldott állapotban kapunk vissza. Az idegenek energia helyett agyhullámokat használnak, melyeket egyfajta meditálással tölthetnek fel, esetleg űrsziklákból, sőt van egy képességük, melyekkel leszívhatják más simek társasági, higiéniai és szórakozási mércéit, hogy a sajátjukat töltsék fel velük. Utóbbit egyébként fordítva is meg lehet tenni, segítve a családtagokat, sőt „agykontrollal" még az elromlott háztartási eszközök is megjavíthatók. A marslakók a családi kasszát is növelhetik, egyrészt saját fajuk titkait eladva a katonai bázison, másrészt mellékállásban tesztalanyként a kutatólaborban, illetve egy különleges képesség segítségével a különféle érceket és drágaköveket jobb minőségűre, ergo értékesebbre változtathatják. Új elem viszont az alienek „gyári tartozéka", a repülő csészealj, melyet fejleszteni is lehet, és amellyel csillagközi utazásokat is tehetsz (ez sajnos csak „rabbit hole" metódus, azaz eltűnik a koma, majd értékes ásványokkal, cuccokkal tér haza), illetve a felszerelt lézerágyúval megszórhatod a környéket vagy haragosodat.

...S A TÖBBI NÉMA CSÖND

A fentiek tehát nagyjából rendben vannak – ám sajnos ezeken kívül gyakorlatilag semmi mást nem kapunk. Igaz, a TS2-féle Évszakok egyéb dobásai, mint a kertészkedés már alapból benne voltak a TS3-ban, ám míg ott hat új karriert kaptunk, itt egyet sem (leszámítva az alien félállását) – nehéz elhinni, hogy nem tudtak volna a kreatívok kieszelni legalább egy új szakmát. Sajnos új város sincs – illetve ez így ebben formában nem igaz: a településválasztó menüben ugyanis van négy új elem, ám ezeket csak Sim-pontokért vehetjük meg, átszámolva olyan 6-8000 ezer (!) forintért, ezt hadd ne kommentáljam... Pénzért megvehető tárgyakkal amúgy is tele az építési- és vásárlási menü, melyekben azért van egy maréknyi ingyenes cucc is, bár az építkezési lehetőségeink szintén nem bővültek.

Hogy a cikk elején elkezdett analógiát folytassam: a tehetségkutató derék versenyzője sajnos így az utolsó adásokra láthatóan fáradt és leharcolt lett, és bár a fellépés előtt a házi doki igyekezett injekciókkal talpra állítani, mindez rányomja bélyegét előadására. Árnyéka csak önmagának, kevesebbet ad, mint várták tőle rajongói, és bár ők ennek ellenére is bizalmat szavaznak neki, nem tudják leplezni szomorúságukat – ami ha nem is csalódás a szó klasszikus értelmében, mégiscsak hagy az emberben némi tüskét, hiányérzetet. Persze ettől még nyugodtan küldj SMS-t rá, mert legalább a látványtervező és a koreográfus jó munkát végzett...

TOJÁSGYŰJTÉS

A tavaszi fesztivál idején és annak területén hajnali öt órakor megjelenik 10-20 tojás, melyeket simeddel összegyűjthetsz. Ám zsákmányod sokkal értékesebb kincs is lehet: néha egy extra nyereményszelvényt találsz, néha egy speciális kerti törpét (bár erre kicsi az esély), nem ritkán pedig egy 500 simoleont érő különleges tojást, így érdemes többször is átpásztázni a területet.

HÓEMBERMÓKA

A játékban hat különleges hóember is szerepel. Ezek létrehozásának titkát simed a normál típus építésekor sajátíthatja el, adott jellemvonások birtokában. Az atletikus simek hokis; a mogorva, rossz hangulatúak tragikus bohóc; a gonoszok, fenegyerekek ördögi; az őrültek, geekek és földönkívüliek alien; míg a peches, gonosz, odahaza hamvakat tartó vagy a mauzóleumban dolgozó simek kaszás hóembert formázhatnak.

UFÓVADÁSZAT

A földönkívüliek éjfél és hajnali három között jelennek meg másfél-két órára, és hátrahagynak pár űrsziklát. Ha szeretnéd, hogy meglátogassanak, utóbbiakból gyűjts össze párat és helyezd el odahaza, ezek növelik az esélyt, amit tovább srófolhatsz, ha vásárolsz egy teleszkópot, és módszeresen kémleled az eget. Persze a legtutibb módszer, ha összehaverkodsz egyikükkel, aki már a környéken lakik...

EGYÉB APRÓSÁGOK

Az időjárás-előrejelzést a komputeren, tévéből vagy az újságból tudhatod meg, bár ez nem pontos, de a kertészeknek jól jöhet. A simek a hidegben megfázhatnak, sőt e betegséget átadhatják másoknak is (például csókolózva vagy az almahalászatnál), illetve a vadvirágoktól allergiát is összeszedhetnek, amit a kórházban lehet kikezeltetni. A peches simek még egy dologra számíthatnak gyakran: a villámcsapásra...

DZSEMBORI A DZSUNGELBEN

FAR CRY 3: Multiplayer

[ÍRTA CHRIS] **Legutóbbi számunkban már kiveséztük a Far Cry 3-at, de többszereplős játékmódjaiba a korai változat miatt akkor még nem tudtunk belekóstolni. Időközben viszont hivatalosan is megjelent a játék, elindultak a szerverek, így mi is bevetettük magunkat a multi habjai közé.**

Bár azt biztosan sokan tudjátok, hogy a CoD- vagy a BF-sorozattal ellentétben a Far Cry 3 inkább az egyszemélyes játékmódra koncentrál, ennek ellenére két nagyon jól felépített multivariáció is megbújik a programban, amelyekben igen jól szórakozhat még az is, aki alapból ki nem állhatja a többszereplős versengéseket.

A multiplayer két főbb részre osztható: létezik egy kooperatív és egy kompetitív szekció. Először beszéljünk kicsit a koopról, ami legalább olyan tartalmasra és szórakoztatóra sikeredett, mint az egyszemélyes játékmód. A kooperatív rész a kampánytól teljesen különálló történeten alapul, amiben négy bosszúszomjas hajótörött kalandjait élhetjük át, akik hat hónappal Brody és Jason kalandvágyó csapata előtt kerülnek a szigetere. A koop hat, viszonylag hosszú fejezetből áll, melyekben számtalan piros ruhás kalózt kell majd likvidálnia a négy játékosnak – szerencsére azonban nemcsak agyatlan lövöldözésről van szó, hiszen a pályákat különféle eseményekkel és megoldandó feladatokkal tették tartalmasabbá a készítők. Hajókat, vonatokat és autókat kell javítanunk és megvédenünk, hidakat felrobbantanunk úgy, hogy miközben a négy játékos közül valaki cipeli a bombákat a megfelelő helyekre, a többiek fedezik őt, vagy egyszerűen csak kitartanak a hullámokban rohamozó kalózok támadásai alatt. Minden pályán találunk egy olyan részt is, amiben megmérkőzhetnek egymással a játékosok: limitált időn belül kell lelőnünk minél több ellenfelet, vagy járművek segítségével minél gyorsabban bombákat furikáznunk egyik helyről a másikra.

Az egész többszereplős játékmód mögött megbújik egy fejlődési rendszer is, amiben szerencsére összekapcsolódnak a kompetitív és a kooperatív játékban elért eredményeink. Ennek köszönhetően mindegy, hogy koopot vagy sima multit játszunk, karakterünk folyamatosan fejlődik, tapasztalati pontot kap, szinteket lép, fegyvereket fejleszt, és különféle kiegészítéseket nyit meg – ezekről kicsit bővebben a cikk jobb oldalán olvashattok.

CALL OF JASON

Mivel a Far Cry 3-ban a koop és a szólista rész is hihetetlenül gazdag tartalommal bír, nem gondoltuk volna, hogy maradt még puskapor a készítők tarsolyában ahhoz, hogy egy értékelhető kompetitív küzdelmet tegyenek ezek mellé. Szerencsére tévedtünk, ugyanis a játékban található egy egész jól sikerült hagyományos multi is, amiben közel két tucat játékos mérheti össze erejét a szokásos játékmódok valamelyikében. Van sima zászlófoglalás (Domination), Team Deathmatch, és akad pár érdekesebb módozat is, mint például a Firestorm, amiben a két szemben álló csapatnak egyszerre kell bevennie az ellenfél két bázisát, majd ha ez sikerült, akkor elfoglalnia a pálya közepén lévő rádiótornyot. A játék ezen része leginkább a Call of Duty-sorozat multijához hasonlítható, tehát egy pörgős, jó reflexeket és pályaismeretet igénylő játékra számíthat az, aki idetéved.

BUGOKKAL NEM MEGY

Sajnos azonban hiába a nagyszerű alap, hiába a szórakoztató elemek sokasága, a Far Cry 3 multija elbukik azon az egyszerű tényen, hogy túl korán, rengeteg buggal együtt került kiadásra, amelyek keservesen megnehezítik a szórakozni vágyó játékosok életét. Ugyan a megjelenés óta már befutott pár patch, melyek orvosolták a legégetőbb problémákat, de még mindig találunk a programban olyan bosszantó hibákat, melyek láttán simán eldobjuk az egeret azzal a felkiáltással, hogy mi soha többé nem akarjuk betölteni a játékot. Az első két héten például alig-alig működött a szerverkereső, és csak Domination meccsek voltak elérhetők. Kezdetben nagy hiányosság volt, hogy nem lehetett már futó játékba becsatlakozni, ami főleg koop esetében rendkívül frusztráló élmény, hiszen sokan nem akartak órákat eltölteni egy pályán, majd kiléptek, ám emiatt a bennmaradt játékosok kezdhettek mindent elölről, ugyanis a játék nem skálázza le a nehézséget a résztvevők számától függően. Bosszantó, hogy mai napig nincs még auto balance rendszer a programban, így olyan meccsbe is belefutottunk már, amiben tizenketten kergettek egyetlen szerencsétlen flótást. A legidegesítőbb bug pedig továbbra is jelen van: minden szintlépéskor vagy újraindításkor a játék elfelejti az összes előre beállított felszereléslistánkat (loadout), s készíthetjük újra azokat. Ja, igen, és miért nincsenek járművek a multiban? Hol vannak a nagyobb pályák? Hol a többi team support képesség? Erős DLC szagot érzünk a levegőben...

Mindezek ellenére érezhető, hogy jó alapokon nyugszik a Far Cry 3 multija. Ha a készítőknek végre sikerül kigyomlálni a hibákat (ami remélhetőleg már meg is történt, mire ezt a cikket olvassátok), akkor keserű szájíz nélkül ajánlhatjuk figyelmetekbe a tavalyi év legjobb FPS-ét, annak minden játékmódjával együtt.

ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**
FEJLESZTŐ **Ubisoft Montreal**
MŰFAJ **FPS**
MULTI **van**

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E6700 2.6 GHz vagy AMD Athlon64 X2 6000+ 3.0 GHz, 2 GB RAM, SM 3.0 VGA 1 GB, 15 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A kooperatív mód rendkívül szórakoztató és tartalmas, a kompetitív multi pedig felüdülést jelenthet a harcedzett CoD-veteránoknak is.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

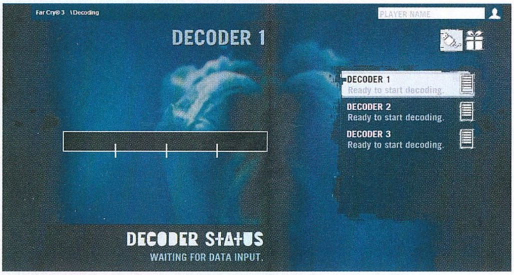
A Far Cry 3 multija nagyon jó alapokon nyugszik, sokoldalú és szórakoztató.

KONTRA

Rengeteg multis hibával és hiányossággal találkoztunk.

85%

A DEKÓDOLÁS MŰVÉSZETE



A Far Cry 3 multijának egyik legérdekesebb részét képezi a különféle fegyvermodok megszerzése, melyekhez adattároló eszközöket (összesen ötfélét: CD-t, flash drive-ot, DVD-t, memóriakártyát és merevlemezt) kell feltörnünk és dekódolnunk. Ezeket kizárólag akkor kaparinthatjuk meg, ha teljesen végigjátszunk egy kooperatív vagy kompetitív mérkőzést, melyek végén teljesítményünk függvényében kaphatunk egyre értékesebb darabokat. Miután megszereztünk valamilyen adathordozót, dekódolnunk kell a rajta lévő adatokat; a folyamat mérettől függően több-kevesebb ideig tart (egy CD megfejtése csupán tíz perc, egy merevlemezé viszont nyolc órát vesz igénybe), nekünk azonban csak a művelet elindításával kell foglalkoznunk. A feltörést követően kétféle jutalmat szerezhetünk: tapasztalati pontot és véletlenszerűen kiválasztott fegyvermodifikációt. Utóbbiak állandó bónuszt biztosítanak egy adott mordályhoz, ám mindig valamelyik másik tulajdonság kárára: nagyobb sebzés, de rosszabb visszarúgóhatás, pontosabb célzás, de kisebb lőtávolság, és így tovább.

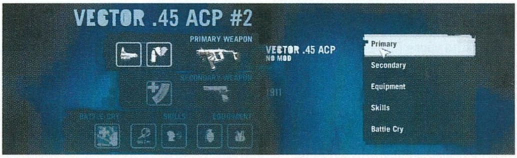
TEAM SUPPORT

A csapatmunka fontos elemét képezi a Far Cry 3 multijának. Egy jó csapatjátékos tudja, hogy mikor, hol, és milyen szerepkörben válik szükségessé a jelenléte, hogy mit érdemes csinálnia azért, hogy a ponttábla élére kerüljön. A Far Cry 3 többszereplős játékmódjai azért kivételesen szórakoztatóak, mert nemcsak a kipeckelt szemű reflexbajnokokat jutalmazza, hanem azokat is, akik zászlót foglalnak, csapattársat élesztenek, vagy megfelelő helyen üvöltik el magukat. Hogy mi az üvöltés? Nos, minden játékosnak van egy ilyen képessége, ami különféle bónuszt adhat a közelben állóknak. Minél több ember tartózkodik a közelünkben, amikor elüvöltjük magunkat, annál több úgynevezett team support (TS) pontot kapunk (emberenként hármat). Ám ezeket más módszerrel is beszerezhetjük: ha zászlót foglalunk, hat ponthoz jutunk, akárcsak akkor, ha felélesztünk valakit. Minden tizedik megszerzett pont után lehetőségünk van TS-bónuszok aktiválására is, melyek sokban hasonlítanak más játékokban található killstreak jutalmakhoz. Ezek lényegében adott területen bevethető bombák vagy ideggázok lehetnek, illetve van felderítés, valamint radar-összezavarás is. Minél több pontot hagyunk felgyűlni, annál nagyobb csinnadrattát csaphatunk.

KOOPERATÍV TIPPEK

A sok dekódolgatás és lövöldözés mellett érdemes egy kis szünetet is tartanunk, mondjuk egy kis kooperatív játékkal, ahol rengeteg apróságot tehetünk annak érdekében, hogy a mi nevünk szerepeljen a legtöbbször a ranglista élén. A leghasznosabb tanács, amit adhatunk, hogy mindig maradj a csapattársaiddal. Nem szabad elkóborolni, mert ebben az esetben a minden irányból érkező ellenfelek csak rád fognak célozni, aztán pikk-pakk földre kerülsz, társaid pedig sokszor nem veszik ezt észre, és nem tudnak majd időben talpra állítani. Használd mindig az üvöltés képességed, de csak akkor, ha mindenki a hatótávon belül van (ezt a jobb alsó sarokban lévő kék ikon mellett álló figurák számából látod). Ez nemcsak sok XP-t hoz a konyhádra, de a túlélésben is fontos szerep jut neki. Aztán ott vannak a boostok is, melyek rendkívül nagy segítséget jelenthetnek egy nagyobb összecsapás előtt. Ezeket az extrákat kizárólag egymásnak adhatják a játékosok, PC-n az 5-ös billentyű lenyomásával kínálhatjuk fel a sajátunkat. Ha valaki elfogadja a felkínált booster-shotot, akkor mindketten választhatunk egy ideiglenes extra tulajdonságot magunknak (kétszer jobb regenerálódás, újratöltés stb.), és ez sokat javíthat a túlélési esélyeinken.

PROFILBEÁLLÍTÁSOK



Bár apróságnak tűnhet, de a kompetitív multis meccsek végén a nyertes csapat legjobbja eldöntheti, hogy megkegyelmez az ellenfél legkiválóbb játékosának, vagy megbünteti őt. Kivégezhetjük vagy seprűvel legyezhetjük nemezisünket, kalinkát rophatunk vele, vagy megcsavarhatjuk a mellbimbóját. A választék elég széles, nekünk nincs is más dolgunk, mint egy bal- vagy jobb egérgombbal dönteni, hogy mennyire bosszantottak fel minket. Ezeket az úgynevezett Final Move-okat a profilunkban választhatjuk ki, sok más dologgal egyetemben. Itt készíthetünk klán-taget, rakhatjuk össze felszereléseinket, és ha elég kreatívak vagyunk, a 40. szint elérése után még saját tetoválást is varrhatunk az alkarunkra. A legfontosabb dolog a loadoutok kialakítása lesz, amelyekben elsődleges és másodlagos fegyvert, azokhoz kiegészítőket, felszerelést, képességet és üvöltést is beállíthatunk magunknak, amiket aztán minden multis módban használhatunk. Fontos tudni, hogy akár a www.farcryoutpost.com oldal webes felületén is megszerkeszthetjük mindezt – ide egyébként már a második dekódoló megnyitása miatt is érdemes felnéznünk.

A TITKOK TITKA

Végezetül a legfontosabb tipp, aminek betartása nélkül minden csapat biztos vesztésre lesz ítélve, ami különbséget fog jelenteni számodra élet és halál közt: lehet spotolni is! Erről valószínűleg a játékosok 99%-a nem is tud, de csak nektek, csak most, szinte ingyen, azaz mindössze 1995 forintos áron eláruljuk, hogy mi az, ami évek óta megkönnyíti a német háziasszonyok életét. PC-n a V billentyűvel jelölhetünk meg ellenséges játékosokat, akik ezután egy rendkívül látványos röntgenképként megjelennek társaink számára. Ezt a billentyűparancsot még az első mérkőzés elindítása előtt érdemes megcserélni a Q-val, ahol alapból a gyógyítás van, mert egyrészt sokkal többször vesszük hasznát (főleg sötét helyeken vagy távoli ellenfelek esetében), másrészt így kényelmesebben és gyakrabban kattintunk majd rá.

CERUZÁVAL SUTTOGÓ

Scribblenauts Unlimited

[ÍRTA WILSON] **Itthon egészen biztosan nem várta senki, ennek ellenére végre megjelent az első PC-s Scribblenauts epizód, amely szebb és tartalmasabb, mint a sorozat korábbi részei... de még így sem nevezhető túl jónak.**

Maxwell, a kalandvágyó kisfiú ismeretlenek megsegítésére indul, varázsceruzájával a kezében – ez akár egy meglehetősen perverz történet kezdete is lehetne, ha nem a Scribblenauts sorozat eredetmítoszaként funkcionálna. Mert ez a játék tulajdonképpen erről szól: van benne egy kölyök, egy, a semmiből bármit elővarázsolni képes ceruza, illetve ezernyi bajba jutott szerencsétlen, akiken segíteni kéne, hogy ne egy helyben ácsorogva éljék le maradék életük hátralevő perceit. Az eredetileg Nintendo DS-en indult, az első résszel is nagy sikert arató, de igazán az iOS-es változattal kiteljesedő Scribblenauts végre PC-re is megérkezett, hogy egérrel és billentyűzettel is kiszolgálja a gyermeki lélekkel rendelkezők olthatatlan kalandvágyát.

INTERAKTÍV KIFESTŐ

A „gyermeki lélek" ez esetben nem negatívum: a Scribblenauts, és különösen az Unlimited című epizód minden korosztálynak szól, gyerekek, idősek és akár nagymamák is jól elszórakozhatnak vele, feltéve, ha legalább alapszinten értik az angolt. Talán pont ez a legnagyobb akadály, amit a program egy hazai játékos elé állíthat – könnyebb, mint a Scrabble, nem kell hozzá évekig angol nyelvkönyveket bújni, de alapszókincs nélkül sajnos egyáltalán nem élvezhető.

A képek alapján ugyan úgy tűnhet, hogy ez egy platformer, de ez csalóka, valójában inkább a kaland és a logika keveredik benne, kiváló rajzstílussal. Maga a feladat nagyon egyszerű, egy olyan ötletre épül, amivel érthetetlen módon szinte még senki se próbálkozott a 5th Cellen kívül: úgy hívják, a képzelet határtalan szabadsága. Maxwell ez alkalommal egy családi viszályba kerül, hiszen mind a 42 unokatestvére körmére kénytelen ránézni, de a legnagyobb bajban a húga van, aki egy nem éppen ártatlan tréfa miatt átkot kap a nyakába, ami miatt jó úton halad a kővé válás, ezáltal a gyors halál felé.

PROBLÉMAMEGOLDÁS KREATÍVAN

Szerencsére Maxwellnél ott a ceruza, illetve az a jegyzettömb, amibe szinte minden elképzelhető dolog leírható, hogy utána rögtön ott is teremjen a közelben. A „minden" alatt tényleg MINDENT kell érteni: állatot, embert, használati tárgyat, mitikus lényt, fémeket és érceket, illetve ezek kombinációját. Szeretnéd egymásnak ereszteni Istent és Cthulhut? Adnál fénykardot egy kutya szájába, aztán előhívnál egy csapatnyi macskát ellenfélnek? Itt megteheted!

Természetesen nem az ilyen és effajta őrült helyzeteken van a hangsúly, hanem a problémák megoldásán. A Scribblenauts világában szinte méterenként akad egy-egy NPC, aki épp valami olyan bajjal küszködik, amire csak Maxwell tudja a megoldást. Valaki a cicáját szeretné leszedni egy fáról, a kórházban egy orvos szeretne eszközöket egy műtéthez, a tűzoltóságnál pedig egy épp kibontakozóban lévő zombi-invázióval szemben szeretnének védelmet nyújtani.

Megoldandó helyzetből szó szerint több száz van. A korábbi részekkel szemben itt nem a linearitás dominál, az Unlimited már egy komplett világgal rendelkezik, amely fokozatosan, a bezsebelt starite-ok (ez az itteni valuta, minden küldetés után jár vagy egy darabka, vagy egy komplett starite) mennyisége alapján nyílik meg. A térkép több hatalmas szeletre oszlik, azokon belül pedig kisebb-nagyobb települések vannak, teli karakterekkel és az ügyes-bajos dolgaikkal. Az Unlimited pontosan ennek köszönhetően tartalmasabb és változatosabb, mint bármelyik másik Scribblenauts epizód. Maxwell megfordul nagyvárosban, kísértet járta kastélyban, állatkertben, erdőben, és még ezernyi más helyen.

ISMERT UTAKON

Sajnos a helyszínek terén tapasztalható változatosság már nem mondható el magáról a játékmenetről. Az Unlimited ugyan el tudta kerülni az eddigi részek hibáját – vagyis hogy akár egy-két szó is elég volt a létező összes küldetés teljesítéséhez –, ám helyette kreált magának egy újat: a túlzott egyszerűséget. Nagyon kevés olyan helyzet van, ahol valóban gondolkodni kellene, ugyanis a feladatok jelentős részénél már a leírásában ott a megoldás. A tempónak ez jót tesz, mert sehol sem kell perceket ácsorogni, de a kezdeti lelkesedés mégis rekordidő alatt lelohad, hogy aztán a helyét átvegye a monoton kattintgatás.

Nem segít ezen a beépített szótár több hiányossága sem. Ezerszer előfordul, hogy egy-egy teljesen egyszerű, átlagos szót sem képes felismerni a rendszer, főleg ha névelő van előtte, vagy egy második szó utána – ez pedig azért különösen furcsa, mert máskor, főleg az automatikus javítás felajánlásakor, mégis ott van a keresett bejegyzés. Kár ezekért a hibákért, mert egy kiváló kis játék lenne ez, ami tökéletesen vette a váltást a Nintendo-konzolokról: HD felbontásban annyira szépen néz ki, mint egy mese. Csak annak nagyon unalmas és kidolgozatlan.

ADATOK

KIADÓ **Warner Bros. IE**

FEJLESZTŐ **5th Cell**

MŰFAJ **kaland/logikai**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB SM 3.0 VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Egérrel, billentyűzettel, Full HD felbontásban jobb, mint bármelyik verzió, de a tetszetős külső nem segít a meglehetősen monoton belsőn.

GRAFIKA:	**85%**
HANG:	**60%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**50%**

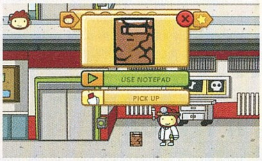
PRO

Minden eddigi Scribblenautsnál szebb és tartalmasabb, a nyitott világ pedig kiválóan működik.

KONTRA

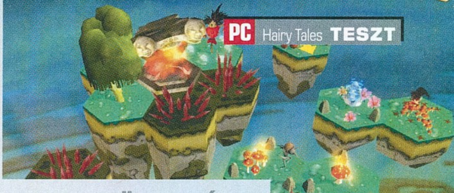
Túlságosan egyszerű feladatok, a határtalan szabadság pedig továbbra is illúzió.

60%



Habár a játék elvileg az agyalásról szólna, pont a gondolkodtató feladatokat spórolták ki belőle

Ha egy operációban kell segíteni, akkor biztos, hogy a szike lesz a megoldás, és nem a kalapács



HOSSZÚ HAJ, RÖVID ÉSZ

Hairy Tales

[ÍRTA **MAHMUD**] **Elég merész döntés egy okostelefonokra írt játékot a még okosabb PC-kre kiadni, hiszen mindig ott a veszély, hogy a végtermék csúnya és buta lesz – különösen, ha főszereplői is csúnyák, buták, és minden bizonnyal büdösek is. A dolog valahogy mégis működik.**

Még annak ellenére is, hogy mindenféle jóindulat nélkül indítottam el a bukaresti csapat első önálló játékát. Hiába szerettem volna mindig is sörhasig érő szakállat, és öltem hosszú órákat puzzle-alapú agytornákba, a beharangozó képek és videók normális esetben egy unott sarokbaklikkelést váltottak volna ki belőlem, hogy aztán fél percen belül elfelejtsem a látottakat. Ehelyett azonban csalódnom kellett, de legalább kellemesen.

ÉGSZAKADÁS

Bár a játékmenetet majdhogynem felesleges prózai kontextusba helyezni (ezt a készítők is érezhették, mert az intrót a menüben bújtatták el), a korrektség kedvéért mégis ismertetem a „történetet".

tereptárgyak miatt a játék végig változatos marad. Kezdetben csak parlagon álló vagy nyilakkal átfestett tömböket pakolászhatunk a manók elé (utóbbiakra lépve a jelölt égtáj felé változtatnak irányt), ám néhány pálya után meg kell ismerkednünk a forgatható falakkal, a teleportkutakkal, az időzítve mozgó mezőkkel, és fegyverként használható tárgyakkal is – hogy csak a leggyakoribb példákat említsem. Mivel a tömbök jelentős része egyáltalán nem mozgatható, a távolságok pedig olykor áthidalhatatlannak tűnnek (nem tudunk összefüggő útvonalat építeni), a pálya átalakítására a hairyk halált megvető futkározása közben is szükség lesz, ez pedig gyakran gyors mérlegelést és némi ügyességet igényel.

A játékmenet rendben van, de a Hairy Tales PC-s verziója nem tudja lemosni magáról, hogy eredetileg mobilra készült

Eszerint a hairyk szőrös népsége boldog semmittevésben él a felhők közt lebegő szigetvilágban, de bizony az ő naptárukban is van egy 2012, a világvége pedig néhány rusnya szörny és a földet felemésztő romlás képében üt be. Még sincs minden veszve, hiszen a rongyos manók szerencséjére a folyamat mágikus kövek segítségével visszafordítható, ezeket pedig elég egyszerűen a fertőzött területek közelébe cipelni, és máris teljes a boldogság. Az egyetlen probléma az, hogy a szőrmókok nem voltak ott, amikor az észt osztották...

FÖLDINDULÁS

Ezért van szükség ránk, azaz a láthatatlan, isteni jótevőre, aki egyengeti útjukat a túlélés felé. Ez az út pedig sosem lesz könnyű és egyenes, hiszen a szigetek hatszögalapú földtömbjeit kell majd megmozgatnunk, forgatnunk és egy pályán akár többször is átrendeznünk, hogy ügyefogyott pártfogoltjaink célba érjenek. A torzonborz hairyk nem csak a borotvát, a félelmet sem ismerik, így habozás nélkül ugranak majd a mélybe vagy a szörnyek karmai közé, ha nem pakolunk eléjük biztos terepet. Szerencsére mi dönthetjük el, hogy mikor lóduljanak neki a pályának, így mindig bőven lesz időnk a tervezésre.

Bár a cél minden szinten ugyanaz (felkapni a varázskövet és elrohanni egy portálig), az újabb és újabb földtömbök és

A rengeteg kombinációs lehetőség miatt az egyes szintek többféle módon is teljesíthetők, a maximalisták pedig a magasabb pontszám érdekében összegyűjthetik az igazán szadista módon elhelyezett gombákat, és rekordidő alatt tisztíthatják meg az összes fertőzött mezőt – természetesen mindhárom élet megőrzése mellett. Ezt a pontvadászatot a rengeteg (szám szerint 72) pályán túl egy online ranglista tehetné élvezetesebbé, ilyesmi azonban nem kapott helyet a játékban.

ADATOK

KIADÓ
Arges Systems

FEJLESZTŐ
Arges Systems

MŰFAJ
puzzle

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

P4 1,8 GHz, 2 GB RAM, 256 MB VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Ötletes puzzle-játék rengeteg kihívással, jelen esetben nem a megfelelő platformon.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **55%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Változatos játékmenet és komoly fejtörők baráti áron.

KONTRA

Érezhetően mobilos jelleg és gyenge prezentáció.

73%

Főleg a kopaszok mondják, hogy „az ész a fontos, nem a haj", de ezt a tételt a Hairy Tales is bizonyítja

FAPADOS VILÁGVÉGE

A Hairy Tales legnagyobb problémája ugyanakkor nem ilyen apró hiányosságokból fakad, hanem abból a tényből, hogy ez bizony egy mobilokra tervezett játék. Bár a készítők remekül ellensúlyozták az alapkoncepció egyszerűségét a már említett, szintről szintre valami újat mutató elemekkel, a prezentáció (a nyilvánvaló technikai korlátok miatt is) meglehetősen puritánra sikeredett. A grafika rajzfilmszerű és stílusos ugyan, de ez nem mentség a fájóan egyszerű megoldásokra és animációkra; hiába a színes és alakítható világ, a helyszínek sokszor sivárnak, a hátterek túlontúl statikusnak tűnnek. A helyzeten a gyakran ismétlődő zene sem segít sokat, a hangok pedig egy nehezebb fejtörő közben könnyen az őrületbe kergethetik az embert (ki kíváncsi ilyenkor a prosztó szőrmókok teátrális köpködésére és nyekergésére, vagy két aranyhal ritmikusan idegesítő csobogására?). Sajnos ezek azok a tényezők, melyek egy idő után elveszik az egyre nehezedő kihívások addiktív varázsát, és egerünket a méretes Quit gomb felé terelik.

Bár nyugodt szívvel csak azoknak ajánlom a Hairy Talest, akiknek a Jézuska az Apple-gyárból hozott ajándékot karácsonyra, az értelmi fogyatékos manók puzzle-ámokfutása PC-s játékként is megéri azt az öt eurót, amiért kínálják. Ha kedveled a logikai kihívásokat, túlélted a nullsíkot, a világvégét és a szilveszteri tűzijátékot, nyugodtan tégy vele egy próbát!

A KIEGÉSZÍTŐK EPICENTRUMÁBAN

Battlefield 3: AFTERMATH

[ÍRTA CHRIS] **2012 végén nemcsak a világvégét várók száma volt magas, hanem azoké is, akik a legújabb Battlefield 3 DLC-re fenték a fogukat. Így voltunk ezzel mi is, hiszen az előzetes információk alapján nagyon úgy tűnt, hogy végre egy olyan kiegészítőt kapunk, amire a Back to Karkand óta epekedve vágytunk.**

Azoknak, akiknek nincs idejük elolvasni cikkünket, hadd szögezzük le rögtön az elején: az Aftermath a legjobb DLC, ami eddig megjelent a Battlefield 3-hoz. Személy szerint mindig is fontosnak éreztem, hogy a Battlefield 3-ban megfelelő arányban keveredjenek a játék sajátosságait nyújtó járműves és gyalogsági harcok. Ha beülök egy tankba vagy egy repülőgépbe, akkor ott jól akarom érezni magam, de ha tegyük fel, fennakadok a túl erős ellenfeleimen, akkor jó tudni, hogy a hőbörgés helyett megvan az esélyem arra, hogy szerepkört váltsak orvlövészre vagy tankelhárítóra, amivel aztán egyenként leszedegetem ellenlábasaimat. Vagy legalább megpróbálhatom azt.

Ez a fajta egyensúly egy kicsit hiányzott a Battlefield 3 előző két DLC-jéből. A Close Quarters értelemszerűen azt hozta, amire számítottunk: kőkemény gyalogsági harcot, semmi jármű, csak folyósokon történő puff-puff, meg visszhangzó bakancscsattogás. Az Armored Kill már kicsit más tészta volt, hiszen ott a hatalmas járműves harcoké volt a főszerep, s bár gyalogszerrel is nekivághattunk a homokdűnéknek, sok szerepkörben nem igazán tudtunk érvényesülni. Ahhoz, hogy minden klappoljon, tökéletes pályák kellenek. Talán ezért is népszerűbbek mind a mai napig a játék eredeti térképei (Caspian Border, Operation Firestorm, Nashar Cannals), mert ezeken a pályákon az elemek tökéletes egyensúlyban vannak.

UTÓRENGÉSEK

Az Aftermath pontosan ugyanazt az élményt nyújtja számunkra, mint az imént felsorolt térképek. A készítőknek sikerült megismételni azt, amire a Back to Karkand óta vártunk, és olyan pályákat raktak a csomagba, amelyek változatosak, megunhatatlanok, piszok jól néznek ki, de ami a legfontosabb: mindenki számára egyformán kínálnak lehetőséget a szórakozásra. Jó-jó, eddig minden DLC megjelenésekor elmondtuk majdnem ugyanezeket, hogy a pályák milyen szuperek, hogy így jók, úgy jók, de most kicsit más a helyzet. Az Aftermath esetében közhelyeinket vastagon szedve, piros kiemeléssel szeretnénk szemetek elé tolni, mert ha semmi mást sem kaptunk volna a DLC-ben, csupán ezeket a térképeket, akkor is megérte volna az árát.

Na de számszerűsítsük kicsit a dolgokat! Az Aftermath négy új pályával bővíti ki a Battlefield 3-at, és a friss területek mindegyike egy romos, földrengés utáni helyszín. A térképek egytől-egyig rendkívül jól felépített útrendszerekkel, épületekkel, titkos járatokkal vannak telepakolva, amelyek kiváló lehetőséget biztosítanak minden játékos számára a pontszerzésre. És ettől igazán különleges az Aftermath! Az új pályákon ugyanis remekül érezzük magunkat egy tank gyomrában és egy romhalmaz alatt kuporogva is. Felmehetünk magas házak tetőire mesterlövészpuskával lövöldözni, vagy bevárhatjuk a szűk utcákra tévedt tankokat C4-gyel a kezünkben. Megpróbálhatjuk rakétavetővel leszedni a házak közt cikázó helikoptereket, vagy titkos alagutakon keresztül megközelíthetjük és elfoglalhatjuk az ellenfél csapatai mögött lévő bázist. A pályadizájn egészen elképesztő lett, sokoldalúságával azonnal leveszi a játékost a lábáról. Különösen jó volt látni, hogy ezeken a térképeken nincs

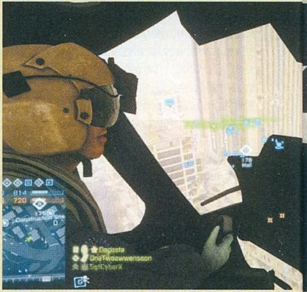
Egyértelműen a legjobb kiegészítő a Back to Karkand óta, beszerzése minden egyes Battlefield 3 veteránnak kötelező!

ADATOK

KIADÓ **Electronic Arts**
FEJLESZTŐ **DICE**
MŰFAJ **FPS**
MULTI **van**

INFO

Az Aftermath a Battlefield 3 negyedik DLC-je, amely 2012. december 11-én vált elérhetővé a játékosok számára. A DLC ára önmagában 15 euró, de a BF Premium előfizetés tartalmazza az eddig megjelent összes kiegészítőt, illetve a megvásárlásával jogosulttá váltok a tavasszal megjelenő utolsó letölthető tartalomra, az End Game-re is.



Úgy tűnhet, hogy az égből könnyű osztani az áldást, de egy profi pillanatok alatt leszedi a vasmadarakat

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

TANÁCS GYŰJTÖGETŐKNEK I.

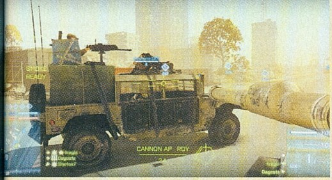
Az Aftermath új játékmódjában, a scavengerben nagyon elveszett báránykák leszünk, ha nem tudjuk, merre találhatók a felszedhető fegyverek. Ne feledjük, hogy ezek mindig ugyanott lesznek, már amennyiben valaki nem szerezte meg azokat. Ilyenkor egészen addig nem jelenik meg ott új fegyver, amíg az illető le nem cseréli a felvett darabot, vagy meg nem hal.

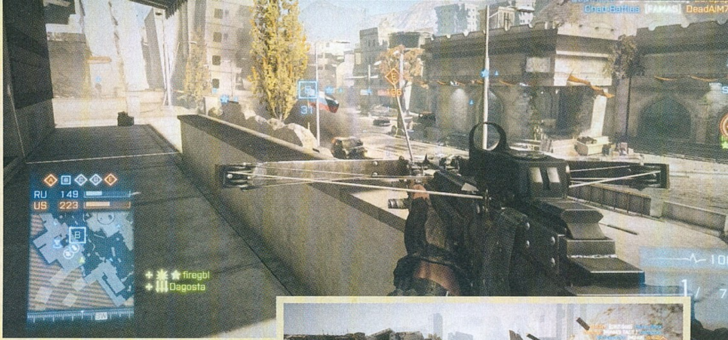
TANÁCS GYŰJTÖGETŐKNEK II.

Mivel a scavenger játékmódot minden elhalálozás után csupán egy oldalfegyverrel kezdjük, ezért nagyon fontos, hogy a megfelelő darabot válasszuk magunknak. Pisztolyból is rengeteg akad a játékban, de számba kell vennünk, hogy vajon érdemes-e feláldoznunk a tűzerőt azért, hogy automata fegyverünk legyen, vagy valóban fontos-e hangtompító, ami nagyobb távolságnál csökkenti a sebzést.

ÍJPUSKA-SULI I.

Valószínűleg olyan alkalom sosem lesz, amikor érdemes kifejezetten íjpuskát vinnünk magunkkal. Ez a fegyver inkább csak a saját szórakoztatásunkat szolgálja, hiszen egy-egy íjpuskás kill után igazán profinak érezhetjük magunkat. Fontos azonban mérlegelnünk, hogy vajon tényleg használni fogjuk-e, vagy csak az értékes helyet foglalja a gyógyítócsomag vagy a C4 elől? Tényleg nem lesz szükségünk a rakétavetőre?



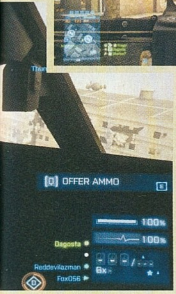


„folyosóharc", itt szinte esély sincs arra, hogy a csupa veterán játékosból álló ellenfél beszorítsa csapatunkat a kiindulóbázisra. Mindig találunk egy másik utat, amin kislisz-szolhatunk az egérfogóból. Mindig lesz egy helikopter, amivel megkerülhetjük az egész pályát, egy alagút, amin keresztül az ellenfél mögé kerülhetünk. Egyszóval a térké-pek remekül működnek minden játékmód-ban, kezdve a hagyományos conquesttől a rushon át egészen a team deathmatchig, és különösképp igaz ez a DLC-ben debütáló új játékmódra, a scavengerre.

Az íjpuska nem egy tutibiztos szuperfegyver, de értő kezekben villámgyorsan halálos eszközzé válhat

ROMOK HÁTÁN

A scavenger az Aftermath egyik legnagyobb újdonsága, szabályai egyszerűek és rendkí-vül szórakoztatóak. Ebben a módban minden játékos egy pisztollyal, egy gránáttal és egy késsel kezdi a karrierjét, célunk pedig a pályán található kontrollpontok elfoglalása és megtartása. A dolog érdekessége abban rejlik, hogy a pályák előre meghatározott helyein (számtalan ilyen pont található minden térképen) véletlenszerűen megje-lenő fegyverek vannak szétszórva, melyeket felszedve elég nagy előnyhöz juthatunk. Nos, relatíve nagy előnyhöz: a sima pisz-tolyos fickókkal szemben biztosan több eséllyel vesszük fel a harcot, de más puskás bácsikkal szemben már nem biztos, hogy könnyen vagánykodhatunk. Különösen azért nem, mert ezekhez a felvett fegyverekhez nagyon kevés lőszert kapunk, így egyrészt nem árt pontosan tüzelnünk, másrészt folyamatosan keresnünk kell az új fegyve-reket, hogy növeljük a túlélési esélyeinket.



Ezeknek köszönhetően a scavenger játékmód kifejezett dinamikus, gyors, és változatos szórakozást kínál, a sarokban kempelőknek pedig esélyük sincsen.

Külön érdekesség, hogy bár a scavenger játékmódban a pályákon a fegyverlelőhelyek fix pontok, a rajtuk felbukkanó mordályok viszont mindig véletlenszerűen változnak. Ráadásul mindegyik felszedhető fegyveren más-más kiegészítő jelenhet meg, tehát változik, hogy milyen irányzékkal vannak ellátva, hogy lesz-e rajtuk hangtompító, villás támaszték vagy függőleges markolat. A játékmód nagy előnye, hogy olyan fegyverkombinációkat is kipróbál-hatunk, amelyekről magunktól eszünkbe sem jutna, hogy így is használhatnánk azokat.

ALMÁT A FEJEDRŐL

Az Aftermathtel a fegyverek tárháza alig bővült, csupán egy új gyilkolóeszközt kapunk, ez az egy viszont kellően érdekes, hiszen egy íjpuskáról beszélünk. Ezt a fegyvert viszony-lag elég hamar, mindössze három scavenger mérkőzés lejátszása után megszerezhetjük, de a hagyományos mordályokkal ellentétben nem az elsődleges lőfegyverünk, hanem felszere-léseink helyére kell betennünk. Az új eszköz bevezetésével a készítők szándéka kétségkívül a szórakoztatás volt, tehát nem egy csoda-fegyverről van szó, amivel egy profi játékos lealázhat mindenkit. Igaz, rendkívül nagyot sebez, távolságtól függően akár egyetlen lövéssel is elintézhetünk vele egy ellenfelet,

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 GHz Dual Core CPU, DX 10 kompatibilis 512 MB VGA, 2 GB RAM, 20 GB HDD, alapjáték

Az Aftermath a BF3 eddigi legjobb kiegészítője. Remek pályákkal és egy kivé-telesen szórakoztató játékmóddal várja a vásárlókat. Ha még nem próbáltad, nem tudod, hogy milyen egy tökéletesre csiszolt akciójáték.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Négy kivételesen jól sikerült pálya, a scavenger játék-mód és az íjpuska pedig rendkívül szórakoztató.

KONTRA

A sárgás árnyalatú térképek kicsit zava-rók lehetnek egyesek számára.

92%

de hátrányai kétséget kizáróan ellensúlyozzák a hatékonyságát. Az íjpuskával célozni nem könnyű feladat. A kilőtt vesszők nagyon gyor-san a gravitáció áldozatává válnak, tehát ha el akarunk találni valakit, akkor jóval a célpont fölé kell célozni, plusz a vesszők lassabb repü-lési sebességét is bele kell kalkulálni a precíz műveletbe. Nagy hátrány még, hogy egy íjpus-kát újratölteni akár 2-3 másodpercbe is bele-telik, tehát ha mellélövünk, nagy eséllyel már nem lesz módunk egy második próbálkozásra. Ha elég elszántak vagyunk, három különböző nyílvesszőt is kibonthatunk hozzá, melyek más-más helyzetben lehetnek hasznosak. Lesz egy robbanófejjel ellátott típus, ami legfeljebb 50 méteren belül és csak könnyűpáncélosok ellen hatásos, továbbá egy olyan, ami a becsa-pódás környékén láthatóvá teszi az ellen-séges célpontokat, az utolsó variáns pedig messzebbre repül, mint a többi. Az íjpuska mellett kapunk néhány kihívást (assigments) és dögcédulát is, valamint három új, (ponto-sabban szólva nem új, hanem módosított) járművet, de ezek lényegében már csak habcsúcsok egy tökéletes torta tetején.

NEKED MÉG NINCS MEG?!

Ha egy fikarcnyi kételyed is lenne azzal kapcsolatban, hogy megvásárold-e a legújabb kiegészítőt, akkor hadd oszlassuk el azt: vedd meg! Most! Ha érveket akarsz, akkor legyen elég annyi, hogy a csomaggal megkapod a sorozat legjobb pályáit, melyek már önma-gukban megérik a befektetett összeget, s akkor még nem beszéltünk az íjpuskáról, az új kihívásokról, a dögcédulákról és a jármű-vekről. Végezetül pedig kíváncsian várjuk a tavasszal érkező, a sorozatot véglegesen lezáró End Game című DLC-t, ami ezek után már nagyon nehezen fogja tudni átugrani az Aftermath által magasra helyezett lécet.

ÍJPUSKA-SULI II.

Az íjpuskába háromféle nyílvesszőt bonthatunk ki a már meglévő alapváltozat mellé, amennyiben teljesítjük az „It is OK to thank me", a „Stay away from my tent", és a „Good demo man" kihívásokat. A vesszők közt PC-n a V billentyűvel, konzolon pedig a D-Pad lefelé billentésével tudunk váltani, de ez a művelet is legalább 1-2 másodper-cig eltart, szóval csak akkor kezdjünk bele, ha biztonságosan be tudjuk fejezni.

ÍJPUSKA-SULI III.

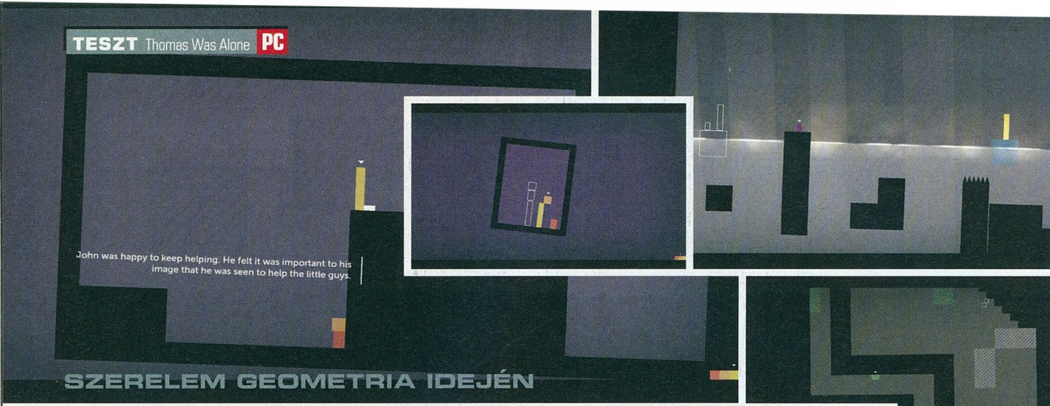
A három speciális nyílvessző sokat színe-síthet a játékélményen, ezért nem árt ismerni azokat. Az egyik robbanófejjel van ellátva, és bár könnyűpáncélosok (szállítók és helikopterek) ellen hatékony lehet, de tankoknak meg se kottyannak. A második nyílvessző a felderítést segíti, ugyanis bejelöli a közelben lévő ellenfe-leket, a harmadikkal pedig könnyebben célozhatunk távolra.

ÚJ JÁRMŰVEK?

Az Aftermathben megjelent új járművek az alapjátékban lévő változatok módosí-tott verziói. Ezek közül érdemes kipróbál-ni az új Vodnikot, melynek különleges-sége, hogy már nemcsak egy, hanem két ember is tüzelhet a tetejéről – ráadásul egyikük automata gránátvetővel. Igen ám, de ilyenkor a tüzérek látványos, zsíros célpontok lesznek, szóval nem árt, ha mozgásban marad a kocsi.

PREMIUM TULAJDONOSOKNAK

A Premium tulajdonosok nemcsak azért örülhetnek, mert két héttel a hivatalos megjelenés előtt már kipróbálhatják a kiegészítőket, köztük a most megjelent Aftermathet is, hanem mert új, speciális dögcédulákat is begyűjthetnek maguknak. Ilyen például az Aftermath megjelenésé-vel egy időben jött új Rambo dögcédula, melynek megszerzéséhez többek közt 10 embert kell halál nélkül megölnünk.



SZERELEM GEOMETRIA IDEJÉN

Thomas Was Alone

[ÍRTA WILSON] **Ki gondolta volna, hogy a barátságról színes négyszögek szerepeltetésével is lehet történetet írni, az elmeséléséhez pedig nem kellenek dollármilliók és hardvereket megizzasztó grafika, csak egy vonalzó, egy színesceruza-készlet, és egy kiváló zeneszerző?**

Thomas egyedül volt. Furcsa, hogy ez volt élete első gondolata. Thomas úgy döntött, elkezdi feljegyezni megfigyeléseit az utókor számára. Egy: egyedüllét. Kettő: portálok, amik vezetnek valahová, de még nem tudni, hogy merre. Három: zuhanás. Thomas kiválóan tudott zuhanni. Legalább annyira jó volt benne, mint a megfigyelésben. Thomas azonban nem tudott lezuhanni a legközelebbi test mellé. Azt gondolta: de jó lenne, ha létezne valami fordított esés... mondjuk az ugrás! Lehet, hogy csak paranoiás volt, de ez persze boldogító érzés volt, a Thomas Was Alone ugyanis egy platformjáték, ahol a különböző képességekkel rendelkező karaktereket kell ejuttatni a továbbjutáshoz szükséges portálokig. Egyáltalán nem nehéz, végigvinni is csak hat órába kerül, de nem is a cél a lényeg, hanem az út. Az út, amelynél hangulatosabbat elképzelni sem lehetne: hiába négyszögek a hőseink, hiába némák, és hiába nem tudnak többet az egyszerű ugrásnál, mégis hihetőbbek, szerethetőbbek és kidolgozottabbak, mint bármelyik karakter, aki eddig videojátékokban szerepelt. Mindegyikük igazi egyéniség:

Wilson azért nem Thomast választotta a 2012-es kedvencének, mert a decemberi szám leadása után érkezett a tesztverzió

Thomas úgy érezte, a világ egyre nagyobb kihívásokat állít elé. A magány kezdett rátelepedni. A világ összes feljegyzése és megfigyelése se tudott erre gyógyírt találni. Fejlődött, tapasztaltabb lett, de azért jó lett volna, ha valakivel megoszthatja az érzéseit. Aztán találkozott Chrisszel, és Thomas soha többé nem volt egyedül.

HÁBORÚ ÉS BÉKE

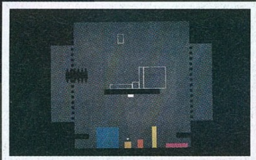
Thomas és Chris számára a találkozás már csak azért is furcsa lehetett, mert mindketten négyszögek voltak. Thomas nyúlánk, hasábszerű, Chris ezzel szemben pöttöm, aki csak alig pár centire tudott elrugaszkodni a földtől. Az ebből fakadó kisebbségi komplexusa hozzájárult a mogorvaságához is, míg egy nap bele nem futottak Clairbe, a hatalmas kék négyzetbe. Miután Claire volt az egyetlen, aki a pályák lyukait kitöltő, barátságtalanul gőzölgő savmedencékben sérülés nélkül tudott lubickolni, ezért levonta a számára legkézenfekvőbb következtetést: ő bizony szuperhős. Mivel köpenyt hordani nem tudott, ezért gyorsan elvetette az ötletet, és inkább a csapat többi tagjával együtt üdvözölte új társait, újra és újra, mígnem annyian lettek, mint a brémai muzsikusok, és így már szinte egyetlen akadály sem állhatta útjukat.

a kezdeti civódás lassan, fokozatosan, pályáról pályára épül le, hogy végül az egymásra-utaltságnak és más tényezőknek hála igazán szoros kapoccsá, a legtisztább, legőszintébb barátsággá fejlődjön. Megtalálják a helyüket a világban és a csapatban, rájönnek, milyen szerepkörben is tudnak a leghatékonyabbak lenni, és önzetlenül sietnek a bajba jutottak megsegítésére, egészen addig, míg egy titokzatos pixelfelhő el nem kezdi egyenként elrabolni a banda tagjait...

EGYSZER VOLT...

Ebben a megfoghatatlanul egyedi, hihetetlenül különleges sztoriban a négyszögeink egy külső társra is akadnak a narrátor személyében. Szinte csak a tavalyi indie-csodát, a Bastiont lehetne rá felhozni példaként, igaz, ott inkább kommentárként funkcionált a misztikus hang. Ezzel szemben itt történetmesélő szerep jut annak a Danny Wallace-nak, aki hazájában humoristaként, a videojáték-rajongók életében pedig az Assassin's Creed sorozat szarkasztikus Shaunjaként futott be karriert. Wallace előadásmódja mesés: már a brit akcentusa is különlegessé teszi, de olyan lelkesedéssel és kiváló hanghordozással kelti életre az amúgy teljesen egyszerű, maximálisan letisztult játékteret és az azon küzdő csapatot, ami önmagában igazolja az összes garázsfejlesztő törekvéseit, és azt a tézist, hogy kevés pénzből is lehet csodálatosat alkotni.

Az indie játékok jelenlegi királya négyszögekből kreál imádnivaló karaktereket. Hát nem őrület?!



ADATOK

KIADÓ
Mike Bithell

FEJLESZTŐ
Mike Bithell

MŰFAJ
platformjáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

500 MHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB VGA, 400 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

A Thomas Was Alone az egyik legcsodálatosabb indie játék, amit valaha megálmodtak. Alacsony ára, bő 6 órás szavatossága, remek története, meseszép tálalása miatt minden játékosnak kötelező, kortól, nemtől, stílustól függetlenül!

GRAFIKA: **95%**
HANG: **99%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **99%**

PRO

Szereplői felejthetetlenek, története szívbemarkoló, zenéje gyönyörű, játékmenete tökéletesre csiszolt: ez az indie játékfejlesztés jelenlegi csúcsa.

KONTRA

Az utolsó harmadban bevezetett módosítások ráerőltetik a „próba szerencse" attitűdöt az addig ettől mentes játékmenetre.

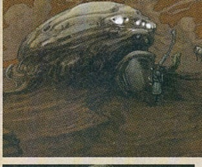
95%

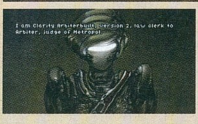
Ahogy a képeken is látszik, már a küllemet nézve sem éppen mindennapi játékról beszélünk. Az egyszínű hátterek, a teljesen egyszerű geometriai formák világa mégis képes változatos lenni. A több tucatnyi pálya közül egyik sem ugyanolyan, mindegyik máshogy néz ki, és idővel máshogy is működik. Kezdetben még csak ugrálni kell, az egyre több csapattárs bevonásával viszont elkezd elmélyülni a játékmenet. Megjelennek a kapcsolók, fontos tényezővé válik a gravitáció, az időzítés, a karakterek közti csapatmunka összehangolása. Az igazán fantasztikus mindebben az, hogy a kihívás mindvégig megmarad egy olyan szinten, hogy elakadni gyakorlatilag lehetetlen, főleg, mert elég mindössze két gomb (ugrás és személycsere), plusz az irányzék a kezeléshez. Pár perc alatt még a legfurmányosabb pálya is teljesíthető.

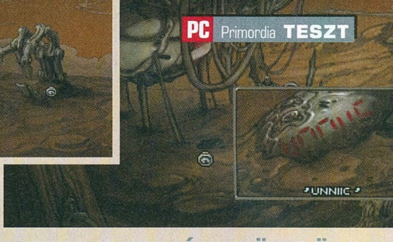
ÁLOMVILÁG

Szem nem maradhat szárazon: a Thomas Was Alone felejthetetlen élmény. Álomszépen néz ki, minden idők egyik legcsodálatosabb zenéjét kapta aláfestésnek, története pedig annyira egyedi és olyan szívbemarkolóan gyönyörű, amire még évek múltán is emlékezni lehet. Úgyhogy ha valaki a jövőben megkérdezi, kik a kedvenc videojáték szereplőim, azt mondom: Thomas, Chris, Claire, John, James és a többiek. Egy csapatnyi kis négyszög.

Habár a képek alapján a játék grafikája elég egysíkúnak tűnhet, valójában egy hangulatos és stílusos világ tárul elénk







LENN A SIVÁR FÖLDÖN

PRIMORDIA

[ÍRTA KREDENC] **Ördög tudja, hogy csinálja Dave Gilbert, de valahogy mindig kiszagolja azokat az indie-projekteket, amelyek mögé érdemes odaállni. Így történt ez a Primordia esetében is: a Wadjet Eye ismét megajándékozta a kalandműfajt egy emlékezetes alkotással...**

Kezdetben volt az Ember, A Mindent Megépítő. Ő írta meg az első kódsorokat, és két kezével ő alkotta az első robotokat a saját képére. És adott nekik Logikát bal kezével és jobbal Memóriát, és életre keltette őket az Energia szikrájával. Aztán nekik adta a Földet, mondván: őrizzétek és gondozzátok azt, s virágoztassátok fel. Ez volt az Első Éra, az Építés Kora, a Primordium.

Azóta évezredek teltek el, lezajlott nem egy véres háború, a sivár bolygót már csak a robotok lakják, akik közül a teremtő ember, sőt, az ember, mint valaha létezett lény misztériumában egyre kevesebben hisznek. Ilyen humanista Horatio Manbuilt version 5, aki segítőjével, az általa épített Crispinnel (teljes nevén: Crispin Horatiobuilt version 1) épp egy lezuhant hajót javítgat a senkiföldjén, a Dűnék homokdombjai és szemétkupacai között, amikor egy agresszív szerzet elrabolja az áramellátást biztosító energiamagot. Hősünk kénytelen-kelletlen a kevés épen maradt város egyike, Metropol felé veszi az irányt, hogy visszaszerezze jogos tulajdonát – ám nem sejti, hogy nemcsak az agresszorral és annak megbízójával, hanem saját múltja árnyaival is meg kell küzdenie.

Játékmenetében és grafikájában egy retro kaland, hangulatában és történetvezetésében pedig mesterművé. Ez a Primordia.

AZ ANDROID, AKI EMBERREL ÁLMODIK...

A Primordia tehát egy utazás története, sötét, disztopikus/posztapokaliptikus burokba csomagolva, a legnemesebb sci-fi matériák (érzésem szerint legfőképpen Philip K. Dick) szellemében, cyberpunk ízekkel, kiválóan megírt és összerakott sztorival, amely, ahogy a bevezetőben említettem, emlékezetes, felemlegethető pillanatokkal ajándékozza meg a játékosokat.

Főleg persze azokat a játékosokat, akik hajlandóak átadni magukat a történetmesélésnek még akkor is, ha a grafikus megjelenítés kapcsán nem lehet modern varázsszavakat elmormolni, hiszen a Primordia az Adventure Game Studio eszközkészletével készült, így teljes mértékben 2D-s, retro hangulatú, bár a felbontást akár 1280x720-ra is fel lehet skálázni. Mindezekkel együtt is kellemes, és ami még fontosabb: stílusos látványvilágot kapunk, ami nagyszerű atmoszférát teremt. A megfelelő hangulatot tovább emeli Nathaniel Chambers remek zenei anyaga, és a szinkronhangok, amelyek ismét a tökéletesség határát súrolják – ez úgy látszik, lassan „házi sztenderd" lesz a Wadjet Eye műhelyében... Persze mindez nem véletlen, hiszen Gilberték a megszokott csapatot verbuválták össze, így Horatiónak a fantasztikus Logan Cunningham (Bastion, Resonance) kölcsönzi a hangját, Crispint pedig Abe Goldfarb (Blackwell-széria, Resonance, Gemini Rue) kelti életre, és ez a kifejezés egyáltalán nem túlzás, a kis robot finom szarkazmusával pillanatok alatt belopja magát a szívünkbe. Mert igen, a komor tónusok ellenére a játék nem nélkülözi a humort sem, sőt számos utalást is találunk a műfaj kiváló képviselőire, így például a Fallout is megkapja a maga tiszteletkörét.

KAMERA ÁLTAL HOMÁLYOSAN

Sajnos az eddigi pozitív összképet pár szeplő azért árnyalja. A Primordia egy teljesen old school point and click játék, ami azt jelenti, hogy nincs gomb a képernyő aktív pontjainak felvillantására, így kénytelenek vagyunk visszatérni a régi vágású pixelvadászathoz, ami az alapvetően sötét, kevés színnel (leginkább a barna különböző árnyalataival) operáló helyszínek miatt a kelleténél picivel több türelmet igényel. Ezt leszámítva nincs nehéz dolgunk, hiszen a feladatok nagy részét a tárgykombinálás teszi ki (a készletkezelésen azért csiszolhattak volna a srácok), és kevés cucc vár ránk viszonylag kis terepeken. És bár így is el lehet akadni, ám ilyenkor megszólíthatjuk Crispint, aki mindig kész egy-egy jól irányzott mondattal átlendíteni minket a holtponton. Igaz, ehhez érteni kell angolul, de ez a sztori s a teendőink megértéséhez (plusz egy szöveges puzzle megoldásához is) elengedhetetlen – főleg, hogy a dialógusok általában csak egyszer hangzanak el, és ha nem kaptad el a beléjük szőtt kulcsszót, jöhet a kísérletezés. Utóbbihoz viszont hozzá kell fűznöm, hogy egy-egy problémának több megoldása is lehet, így zsákutcába soha nem fogsz futni, sőt vannak választási lehetőségek is, ráadásul hétféle (!) befejezés vár rád, döntéseid függvényében, így már csak ezért is érdemes többször nekiülni a játéknak, no meg az összes (29) achievement begyűjtését is csak így lehet abszolválni.

KÜLÖNVÉLEMÉNY

Persze a második és sokadik végigjátszás „édes teher", hiszen örömmel merül el az ember újra és újra Horatio és Crispin melankolikus történetében. Az eddig ismeretlen Wormwood Studios a Wadjet Eye Games profi, hozzáértő segítségével nemcsak 2012 egyik legjobb kalandcímét készítette el (tegyük hozzá: a szintén általuk pátyolgatott Resonance mellett), hanem a műfaj egyik kiemelkedő darabját is. Vastaps!

ADATOK

KIADÓ
Wadjet Eye Games

FEJLESZTŐ
Wormwood Studios

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

1 GHz CPU, 1 GB RAM, SM3 256 MB VGA, 1,3 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Szerethető, hangulatos, elgondolkodtató kis csoda, egy újabb gyöngyszem a Wadjet Eye inkubátorházából, amelyet elvárható minimumként lehet a kalandjáték-fejlesztők elé tenni.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **86%**

PRO

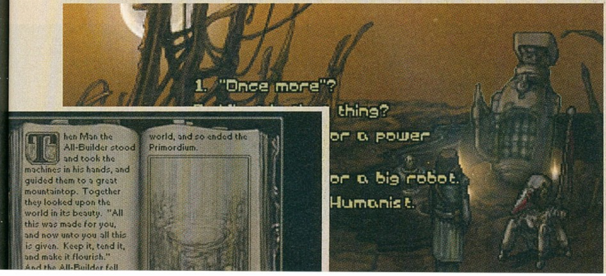
Remek sztori jól kidolgozott karakterekkel és kedves humorral, nagyszerű atmoszférával, kellemes látvánnyal és zenével, kimagasló szinkronnal.

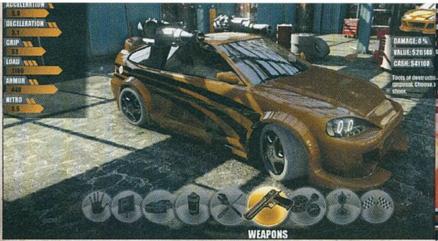
KONTRA

A kelleténél több pixelvadászat, nehézkes készletkezelés, plusz az AGS korlátai.

89%

Azok között, akik megtalálják a cikkünkben „elrejtett" összes Philip K. Dick utalást, kisorsolunk egy valakit, akit megajándékozunk a szerző egyik kötetével. Leveleiteket a pcguru@pcguru.hu címre várjuk!





INGYEN BENZIN, VÉGTELEN LŐSZER

GAS GUZZLERS

[ÍRTA MAHMUD] **Szeretem az egyszerű dolgokat. A rántott húst, a hideg sört, az egypengés borotvát, a fekete ruhákat, az ezerkettes Zsigulim. Szeretek a naplementében vezetni, a tájban gyönyörködni... és a tetőre szerelt gépágyúkkal mindent szétlőni, ami él és mozog.**

Ha rajtam múlna, már rég szentté avatták volna azt a zseniális embert, akinek a fejében elsőként megfordult, hogy a bömbölő benzinfalókat hatalmas fegyverekkel kellene párosítani. Az ötletet többször felkapta a játék- és a filmipar is, elég csak a szép emlékű Death Rallyra, a kissé steril Blurre, vagy a Jason Statham bicepszével fémjelzett Halálfutamra gondolnunk. Nem mondom, hogy mindegyikért sikítva rajongtam, de mivel a hasonló alkotásokkal nem lehet Dunát rekeszteni, az ember bizony azt a kicsit is megbecsüli.

Éppen ezért reménykedtem abban, hogy a horvát Gamepires próbálkozása a témában sikeres lesz – de bevallom, nem volt könnyű dolgom. Szokásomhoz híven elkövettem azt a hibát, hogy a játék telepítése közben tűvé tettem az internetet előzetes videók és értékelések után, a talált írások pedig... nos, nem voltak túl pozitív hangvételűek. Rettentő nehézségre, sablonos pályákra, csúnya grafikára panaszkodtak, így mire az asztalon megjelent a játék parancsikonja, már kissé vonakodva kattintottam rá. Kilépnem azonban még nehezebb volt.

ADATOK

KIADÓ **Gamepires**

FEJLESZTŐ **Gamepires**

MŰFAJ **versenyjáték**

MULTI **van**

INFO

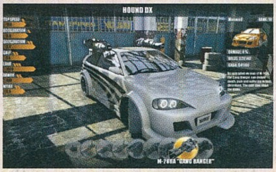
A Gas Guzzlers a következő digitális boltokból tölthető le: Origin, Desura, GamersGate. Az ára az éppen zajló akcióktól függően általában 10 és 20 euró között mozog. A játék már megtalálható a Steam Greenlighton is, erről lásd külön keretes anyagunkat.

Habár a naplemente igen romantikus dolog, mi a lányok ölelgetése helyett jobban szeretjük az ellenséget kifüstölni a lemenő nap fényében

GUN 'N' ROLL

Nem is bírom tovább kerülgetni a forró kását: a Gas Guzzlers teljesen beszippantott. Nagyon rég kaptam már magam azon egy játék közben, hogy eszelős vigyorral az arcomon vágok át a monitorra varázsolt világon, és hangosan felnevetek a robbanások, a levegőben megpördülő négykerekűek, a vázig szaggatott kasztnik, és a pályákon eluralkodó teljes káosz láttán. Mindeközben a hangfalakból üvölt a mocskosan egyszerű rockzene, kerepelnek a gépágyúk, és sikít az acél, ahogy az ólommal találkozik... Csak a szomszédaimat sajnálom.

A Gas Guzzlersben ez a kaotikus élmény mindenek felett áll, olyannyira, hogy az ember hajlamos evilági dolgairól is megfeledkezni (például arról, hogy cikket kéne írnia róla), és addig nem nyugszik, amíg az utolsó ellenfelet is ki nem füstölte a volán mögül. A játék nem is annyira a versenyzésről, az első hely megszerzéséről szól, sokkal inkább a pillanat élvezetéről, az értelmetlen és fergeteges pusztításról, a felszökő adrenalinról, és a fülünk mellett elsüvítő rakétákról. A recept pedig mindenhol működik. Száguldhatsz a sivatagban, a vörös porfelhők homályában, sártól dagadó erdei utakon, nyaktörő kanyarokkal ékelt hegyi szerpentineken, vagy épp klasszikus versenypályákon – a hatás mindig garantált! Mire véljük hát a sok negatív kritikát? A válasz meglehetősen egyszerű: megjelenésekor a játék több olyan problémával is küszködött, melyek szinte lehetetlenné tették a győzelmet (és ezzel az előrehaladást), ám a fejlesztőknek azóta sikerült orvosolniuk a hibák oroszlánrészét. A nyájas vásárló így ma nem kap mást a Gas Guzzlers beszerzésével, csak nettó szórakozást.



LÉGZSÁK HELYETT PÁNCÉL

Játékbeli karrierünket egy nevetségesen pöttöm járgánnyal kezdjük és némi készpénzzel, amiből eleinte szinte semmit sem tudunk venni. Ez a helyzet talán nem lenne annyira fájó, ha nem csodálhatnánk meg az ekkor még elérhetetlenül drága nyolchengeres dögöket és a vadító sportkocsikat – így mindenesetre marad a nyálcsorgatás és az első futam elindítása. Ha ezt megnyertük, a garázsba visszatérve egy rövid lista fogad azokkal az új elemekkel, melyeket győzelmünkkel megnyitottunk. Ezek lehetnek új kocsik, versenyek, vagy különböző extrák és alkatrészek épp aktuális verdánkhoz.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

NINCS IDŐ KANYARODNI!

Nyugodtan elfelejtheted a fizikaórán tanultakat: a Gas Guzzlers benzinfalói szinte minden terepen és akadályon könnyűszerrel átgázolnak. Az éles kanyarokat a legtöbb pályán mindenféle büntetés nélkül le lehet vágni, az elsodort tereptárgyakért pedig még extra nitrót is kapsz! Egyedül a nagyobb szikláktól és a sűrű hórétegtől kell óvakodni, de a szerpentineken sem árt néha keményen a fékbe taposni...

ELSŐ ÉS UTOLSÓ

A Gas Guzzlersben mindkét pozíciónak megvannak a maga előnyei. Az élen száguldó játékos elhalászhatja a többiek elől a néhány másodpercenként újratöltődő bónuszokat, így az ellenfelek nehezebben jutnak nitróhoz, páncélhoz vagy épp lőszerhez. A sereghajtó azonban kevésbé van kiszolgáltatva a megátalkodott versenytársak fegyvereinek, sőt kényelmesen levadászhatja az előtte küszködőket.

KIÜTÉSES GYŐZELEM

Az ellenfelek likvidálása mindig hasznos, hiszen a kiégett roncsokat már aligha lehet a célig tolni. Egy kocsi teljes leamortizálása ugyanakkor időigényes feladat, ezért leginkább az átlagosnál hosszabb Knockout futamokon érdemes ilyesmivel próbálkozni. A legjobb „taktika" ebben az esetben is a válogatás nélküli kasztnilyuggatás, így jó eséllyel végső ellenfeleink is alaposan megtépve kezdik az utolsó köröket.

A Gas Guzzlers tipikusan az a játék, ahol nem számít, milyen ívű a kanyar, érdektelen, hogy mennyire van sötét. Nyomod a gázt és eregeted a golyókat. Egyszerű, de színtiszta élvezet. Néha ilyen is kell!

ZÖLDRE VÁLT-E A LÁMPA?

A Gas Guzzlers egy ideje már szerepel a Steam Greenlight listáján, lapzártánkig azonban még nem sikerült összegyűjteni a kellő számú szavazatot, hogy elérhető legyen az online kínálatban (a legnépszerűbb játékok újabb sora január 15-én kapott zöld utat). Mi mindenesetre szurkolunk a fejlesztőknek, hiszen a kezdeti hibáit levetkőzött, jelenleg 1.3-as verziónál járó játék igazán megérdemelné a nagyobb ismertséget és az azzal járó sikert. A horvát Gamespires egyébként jó szomszéd lévén magyar nyelven is játszhatóvá teszi a programot, ami még úgy is szép gesztus, hogy a Gas Guzzlers megértése nem igényel különösebb agytornát.

Minden autó adott számú tuninggal (az erősebb gépekhez több alkatrész dukál), matricával és felnivel pimpelhető – persze ha a gyári motor és a rikító narancssárga szín az esetünk, nem kell megpiszkálnunk a frissen vásárolt járgányokat. A testreszabhatóság ugyan nem terjed ki új lökhárítókra, ablakfestésre, csilli-villi karosszériaelemekre, de úgy gondolom, egy tesztoszteronszagú, pusztításra és látványos robbanásokra kihegyezett játékban ez nem is létfontosságú.

A fegyverek már annál inkább! Összesen 12 halálosztó eszközt nyithatunk meg, a listán pedig az egyszerű golyószórótól kezdve a két irányba tüzelő shotgunon és a rakétavetőn át a miniatűr atombombáig minden megtalálható, amire az elmebeteg futamok alatt szükségünk lehet. Bár alapvetően három osztályba sorolhatók, minden fegyver kellően egyedi ahhoz, hogy a versenyek közben teljesen más élményben legyen részünk elsütésükkor, az eltérő vezetési stílust igénylő kocsikkal párosítva pedig annyi különleges kombináció állítható elő, hogy a sokadik végigjátszás alkalmával sem fogunk unatkozni!

SZÁGULDÓ MÉSZÁRSZÉK

No, nem mintha a kampányt olyan könnyen ki lehetne végezni. A Gas Guzzlers az a játék, amit könnyű fokozaton pörgettem végig, és még csak nem is szégyellem magam miatta. Bár a kocsik irányítása gyorsan kézre áll, kanyarodásuk, féktávjuk könnyen kiszámítható, szimulációról pedig a legnagyobb jóindulattal sem beszélhetünk, az agresszív és csaló ellenfelek még a patchek ellenére is képesek csúnyán megkeseríteni életünket. A nyilvánvaló stiklik mondjuk nehezen róhatók fel egy olyan játékban, ahol a versenyzők tömegpusztító fegyverekkel felszerelt aszfaltrémekben feszítenek: egy jól irányzott rakétával bármikor megtörhetjük a varázslatosan megtáltosodott kollégák lendületét.

Igaz, a klasszikus futamokon erre nem lesz lehetőségünk. Az ilyen mérsékelten pacifista versenyeken nem használhatunk fegyvereket, a robbanások azonban a pályákon begyűjthető bónuszok révén itt sem maradnak el: száguldozás közben elszórhatunk aknákat, és füstöt eregethetünk a nyakunkba lihegők legnagyobb örömére, de felszedhetünk olyan konvencionálisabb extrákat is, mint a nitro, a javítócsomag, vagy a kasztnit védő, auraszerű páncél. Utóbbiakra persze az agresszívabb Battle Race és a Knockout futamok során lesz nagyobb szükségünk, az ilyen pályákon begyűjthető lőszerpakkok és dupla sebzést biztosító halálfejek mellett. A szabályok egyik versenytípus esetében sem bonyolultak: a Battle Race tulajdonképpen egy klasszikus körverseny fegyverekkel, a Knockout pályákon pedig minden körben kiesik az utolsó pilóta – ha egyáltalán megéri a kör végét.

Konkrét autómárkákkal nem nagyon találkozhatunk a Gas Guzzlersben, de a verdák azért felismerhetők. A képen például megcsodálható egy Fiat 500 imitátor. Kicsi a bors, de erős!

ÉRTÉKELÉS

MAHMUD

GÉPIGÉNY

Core 2 Duo 2.4 GHz processzor, 1 GB RAM, 256 MB-os videokártya (GeForce 260 vagy jobb), 3 GB HDD

Eszelős halálfutam horvát fejlesztőktől, tucatnyi fegyverrel és fejleszthető járgányok egész sorával. A kasztni ugyan kicsit rozsdás és a váltó sem mindig működik rendesen, de ha egyszer beindul, egy téglafal sem állíthatja meg.

GRAFIKA:	70%
HANG:	78%
JÁTÉKÉLMÉNY:	80%

PRO

Sallangoktól mentes, autóversenybe ágyazott adrenalinbomba szinte kikezdhetetlen játékélménnyel.

KONTRA

A grafika lehetne kicsit szebb is, jól jönne még néhány játékmód és egy felhasználóktól pezsgő multiplayer…

79%

A dobogós helyekért általában nemcsak vaskos pénzkötegek, értékes pontok is járnak, melyeket szorgosan gyűjtve egyre feljebb kapaszkodhatunk a bajnokságban. A tizenhatos tabella élére érve megnyílik előttünk az adott liga utolsó futamsorozata, ezt kipipálva pedig magasabb osztályba léphetünk: újabb kocsik, fegyverek és könyörtelenebb ellenfelek várnak ránk, így az egyszemélyes móka hosszú órákra lekötheti a lőporszagtól és benzingőztől ittas játékost.

ÉLETRE-HALÁLRA?

Persze van multiplayer is – bár helyesebb volna úgy fogalmazni, hogy ilyen opció is létezik a menüben. Hiába ugyanis a féktelen mészárlásra fókuszáló két extra játékmód, az elérhető szerverek sajnos konganak az ürességtől, így legfeljebb a haverokkal összeállva lehet hangos zúzdákat rendezni. A tetszhalott multi persze semmiképp sem a fejlesztők hibája, ám erre az áldatlan állapotra való tekintettel legalább patchek formájában feldobhatták volna az egyjátékos módot néhány új versenytípussal és pályával, a meglévők ugyanis egy idő után túl sokszor ismétlődnek.

Egyes futamokon az egyébként szép grafika is hagy némi kívánnivalót maga után, a szürke sávokban hulló eső például kifejezetten gusztustalanra sikeredett. A helyzet a hangzás terén sem tökéletes: bár a motorok, a fegyverek és a súlyos gitárriffek is szépen szólnak, több órányi játék után már nem számíthatunk különösebb változatosságra.

Kár azonban a Gas Guzzlerst szőrszálhasogató komolysággal kezelni – az egyszerű, de fergeteges játékmenet szinte mindenért kompenzál. Ha már ásítozva nézed a roncsderbiket és garantáltan nem szeretnél jogsit szerezni, ezt az elborult szórakozást neked találták ki!

GOLYÓZÁPOR

A járgányokra szerelhető gépágyúk gyorstüzelő fegyverek, melyek általában csak akkor nem berregnek majd, ha kilométerekre lehagytuk a mezőnyt. Hatótávolságuk meglepően nagy, ráadásul meglehetősen pontosak is, egyetlen szépséghibájuk pedig a viszonylag alacsony sebzés. Használatuk leginkább azoknak a módszeres pusztítóknak ajánlott, akik a célpontot türelmesen követve szeretnek vadászni.

CSATTANÓS MEGLEPETÉS

A shotgun típusú fegyverek a gépágyúk szöges ellentétei: lassan tüzelnek, hatótávolságuk csapnivaló, cserébe sokat sebeznek. Ennél azonban sokkal fontosabb, hogy egy jól irányzott lövéssel a legközelebbi falhoz vághatjuk, de akár fel is boríthatjuk a szerencsétlen áldozatot, akit így már nem lesz nagy kihívás megelőzni. A többi fegyverosztályhoz hasonlóan a shotgunok közt is akadnak előre és hátrafelé tüzelő típusok.

MOBIL TÜZÉRSÉG

A rakétavetők halálos, de gyakran gondos célzást igénylő fegyverek. Kanyargós utakon szinte használhatatlanok, a nyílt terepen azonban nem akad párjuk. Rombolóerejük óriási, és a shotgunokhoz hasonlóan képesek eltéríteni, sőt a levegőbe röpíteni célpontjukat. A hatalmas robbanások megszállottjai és az önjelölt mesterlövészek számára tehát nincs jobb választás, a rakétákkal viszont nem árt spórolni.

BALKÁNI HUMOR

A garázsban a vörösre fújt, egy bizonyos amerikai kocsira emlékeztető Dogg Dyper áll, körülötte csirkék szaladgálnak a rádióból recsegő jugoszláv focimeccs közvetítésére, sofőrünk pedig vidáman hulahoppozik egy autógumival – minden bizonnyal így ünnepli meg, hogy a ranglistán megelőzte Jakk Kasst. Figyeljetek a részletekre, és rengeteg hasonló poénnal találkoztok majd!

MOBA KONZOLON!

GUARDIANS OF MIDDLE-EARTH

[ÍRTA WILSON] ÚJ KÖZÖNSÉG FELÉ NYIT A MOBA STÍLUS: A MONOLITH MEGCSINÁLTA A LEHETETLENT, ÉS VÉGRE A KONZOLOSOKNAK IS ELHOZTA AZT, AMIÉRT PC-N NAP MINT NAP TÖBB TÍZMILLIÓAN LELKESEDNEK. ISMÉT HADBA VONUL KÖZÉPFÖLDE, KIVONUL A FRONTRA GANDALF, SZAURON ÉS A TÖBBIEK!

Ha nem ismernénk a Monolith impozáns pályafutását (Blood, No One Lives Forever, AvP2 stb.) a kilencvenes évek végéről, azt hihetnénk, hogy nem többek egy hellyel-közzel hozzáértő bércsapatnál, akik a Warner tulajdonában lévő ilyen-olyan (filmes, képregényes stb.) jogok bitekbe öntésével tengetik napjaikat. A maximálisan középszerű Gotham City Impostors után már az is meglepő, hogy a Guardians of Middle-earth kifejezetten jó lett, hát még az, hogy sikerrel veszi az évtized egyik legnehezebb feladatát, a MOBA stílus konzolosítását. Ennek a súlyát mi sem jelzi jobban, mint az, hogy eddig senki nem merte megpróbálni!

LOL!

Mi is az a MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)? Önálló játékstílussá cseperedett mod, amely a World of Warcraft III-ból eredeztethető. Fontosságát, jelentőségét komoly számok tudják igazolni, a League of Legends manapság a világ legnépszerűbb játéka, közel 21 millió aktív résztvevővel a fedélzetén. A szabályai tulajdonképpen egyszerűek: a térkép két felén két csapat bázisa próbálja kiállni az ostrom erejét. A támaszpontokat folyosók (lane-ek) kötik össze, itt közlekednek a kétszer öt fő által irányított hősök, illetve a gép vezérelte gyalogos katonák, de itt foglalnak helyet az automatikus lövegtornyok is, amik hatalmas sebzésükkel a magányos harcosokat hivatottak elriasztani.

A grafika kicsit jellegtelen, főleg Középföldéhez mérten, de a játékmenet kárpótol mindezért

Miért is olyan izgalmas ez? Mert a MOBA olyan adrenalinlöketet tud adni, amire egyetlen más kompetitív játék sem képes. A másodpercek alatt meghozandó taktikai döntések kényszere, a másik védelmének aprólékos, komótos kóstolgatása, a nyitva hagyott rések megtalálása és kiaknázása, illetve a hősök képességeinek kombinálása minden egyes meccset kiélezetté tesz. Itt tényleg másodpercek alatt lehet győztesből vesztes, és fordítva.

LOTR

A Guardians of Middle-earth a fentieket tökéletesen megragadja, anélkül, hogy forradalmat hozna. A Monolith munkája tökéletes klónja a stílus két legnépszerűbb játékának (League of Legends, Defense of the Ancients 2), de ez jelen esetben nem negatívum: ezeknél meghatározóbb és fontosabb MOBA játék nincs, legalábbis PC-n. Konzolon már más a helyzet, ott nem lehet mihez mérni a Guardianst, de nincs is rá szükség, mert amit nyújt, az kifogástalan. Már maga a világ is tökéletes alap egy ilyen típusú játékhoz – sokkal nagyobb élvezetet jelent Gandalf vagy Szauron irányítása, mint egy semmiből jött fantasylényé –, de a konzolosítás során sikerült átmenekíteni mindent, amitől MOBA a MOBA.

Éppen ezért az a különös helyzet állt elő, hogy ez a játék minden szempontból a platform és a célközönség összes igényét figyelembe vevő, rendkívül nagy jelentőségű mérföldkő. Igaz ugyan, hogy a rendelkezésünkre álló két pálya jóval kisebb, mint bármelyik DotA vagy MOBA térkép, tárgyvásárlás pedig egyáltalán nincs, de minden más a helyén van, beleértve a tempót, a taktikát és a mélységet. Ezen a csatatéren is vannak hősök és antihősök, illetve azok több kasztra való felosztása, de a repertoár részét képezi a karakterekre bontott skill-készlet, a szintlépés (egészen a 14-es korlátig), sőt, még egy nagyobb, elsőre nem éppen átlátható újítás is belefért – ezt hívjuk csak mágikus övcsatnak.

HON

Az úgynevezett gem/relic rendszer a tárgyvásárlás hiányát hivatott pótolni, meglehetősen fantasztikus módon. A DotA/LOL játékosok megszokhatták, hogy a felszerelések beszerzése, folyamatos cseréje komoly befolyással van az egyes képességek erejére és sebzésére, és ez a Guardiansre is igaz, de itt nem pajzsot, páncélt és egyéb kiegészítőket kell bezsákolni, hanem egy övet feltölteni. Az öv tulajdonképpen egy passzív képességekkel (relic) telepakolható csík – csak limitált mennyiségben lehet betárazni, a kiválasztott elemek pedig egy előre meghatározott karakterszint elérése után aktiválódnak. Relicből jelenleg 108 van, és mindegyik más tulajdonságot emel ki. Szerencsére több összeállítás is elmenthető, így minden egyes karakterosztályhoz kialakítható egy megfelelő szett. Megtalálni a leghatékonyabb receptet rengeteg tapasztalatot igényel, már maguknak a reliceknek a megvásárlása is drága és hosszadalmas mulatság. De megéri: ez, és a folyamatosan érkező hősök garantálják, hogy ne fulladjon ki pár hét vagy pár hónap alatt a játék, hanem tényleg hosszú életű legyen, és minden egyes meccs újat tudjon nyújtani.

A Guardians of Middle-earth a MOBA stílus talán legtökéletesebb kapudrogja: minden eddiginél könnyebbé, érthetőbbé teszi a játékmenetet, de nem az összetettség kárára. Rétegről rétegre tárja fel magát, beránt és ott is tart, és még olyanokkal is képes megszerettetni a stílust, akiket vagy nem érdekelt, vagy elrettentett a magas kihívás és a kemény tanulóidőszak. Trollok persze itt is vannak, de itt legalább könnyű baltát állítani az arcukba.

PC-s verzió?

A Guardians of Middle-earth 2012. december 4-én jelent meg X360-ra és PS3-ra, letölthető formában. A fejlesztés korai szakaszában viszont még arról szóltak a hírek, hogy a program PC-re is meg fog jelenni, így könnyen elképzelhető, hogy a GoMe hamarosan feltűnik majd a különböző digitális boltok (Steam, Desura, GamersGate stb.) kínálatában.

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. Interactive Ent.

FEJLESZTŐ
Monolith Productions

MŰFAJ
MOBA

MULTI
van

ÉRTÉKELÉS

Lenyűgözően jól teljesít élesben a Guardians of Middle-earth. Egyike azon kevés konzolos játékoknak, ahol a stíluson nem kellett csorbítani. Minden megvan benne, amiért imádjuk a MOBA-t!

GRAFIKA: **80%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO
Ízig-vérig MOBA, a relic rendszer pedig hatalmas mélységet ad a karakterfejlesztésnek.

KONTRA
Jellegtelen grafika, néha súlyos, de orvosolható lag-problémák.

86%

KARAKTEROSZTÁLYOK

Támogató karaktertípus, aki a közvetlen harcban gyenge, de képességeivel komoly befolyással bír a harcok kimenetelére. Elvakíthatja, megfélemlítheti az ellenfeleket, csapdákba lökheti őket, vagy gyógyíthatja a társakat, illetve saját magát. Crowd controlhoz ideális!

Támogató és támadó karaktertípus. Pajzsot vonhat a társak köré, státuszeffekteket szórhat az ellenfelekre, de képes őket közvetlenül is megtámadni bizonyos fokig. Ennek ellenére viszonylag könnyen sebződik, így vele érdemes kerülni a közvetlen konfrontációkat.

Aktív támadó karaktertípus, aki elsősorban távolsági fegyverekkel, általában a creepek mögött állva vesz részt a harcokban, de alacsony életereje miatt fontos, hogy sose hezitáljon, ha visszavonulásra van szükség. Egy-két képessége a csapattársak támogatására is alkalmas.

Támogató karaktertípus. Közvetlen sebzése alacsony, de képes csapdákat lerakni, melyek egy adott területen sebeznek. Rendkívül jó védekezés esetén, mert komplett lane-ek megtartására, az ellenfelek visszaszorítására is alkalmas, de a pusholás során is jó szolgálatot tehet.

Aktív támadó karaktertípus, aki magas életereje miatt rendkívül jól tud tankként működni, mindig a frontvonal élén küzdve. Képességei között sok a nagy területet sebző típus, így érdemes zsúfolt lane-eket megcélozni vele, ahol egynél több hős megsebzésére is lehetőség nyílik.

MOBA SZÓTÁR

Ability – Aktív képesség, amely sebezheti az ellenfeleket, gyógyíthatja, buffolhatja a társakat vagy az irányított hőst.

Buff – A társak képességeit feljavító varázslat, skill vagy ital.

Carry – Olyan hős, aki több ellenféllel is harcba tud szállni.

Crowd Control – A fölénybe kerülő ellenfelek visszaszorítása, a creepek megritkítása, a hősök hátratolása.

Creep – A bázisról, barakkokból kiözönlő, a gép által irányított lények, közkatonák.

Cooldown – Az az idő, amíg egy képesség, varázslat ismét használhatóvá, elsüthetővé válik.

Dzsungel – A lane-ek közti terület.

Gank – Meglepetésszerű támadás egy vagy több hőssel szemben, általában a túlerőt kihasználva.

Lane – Az a folyosó, amely a bázisokat összeköti.

Loadout – Az irányított hőst támogató bónuszok összessége, előre felépítve, letárolva.

Neutralok – A dzsungelben található, legyőzésükkor sok XP-t és aranyat adó karakterek.

Push – A creepek támogatása és a tornyok szétverése, az ellenfél bázisának megközelítése érdekében.

Shrine – El- és visszafoglalható építmények a dzsungelben, melyek az egész csapatot buffolják.

Státuszeffekt – Azon negatív tulajdonságok, melyek kihatnak az ellenfelekre. Ilyen a vakítás, vagy a varázslás letiltása egy rövid ideig.

Stackelődés – Képességek, egyéb tényezők összeadódása. Például, ha sikerül halál nélkül zsinórban háromszor ölni.

Support – Karakter, amely a többiek támogatását végzi.

Tank – Az elsődleges támadó karakter, aki az ütések, támadások zömét felfogja.

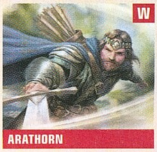
True Damage – Másokra mért tényleges sebzés, amit nem tud felfogni semmilyen védelmet nyújtó paraméter.

Top, Mid, Bottom – A térképen található három lane, sorrendben.

XP – Tapasztalati pont.

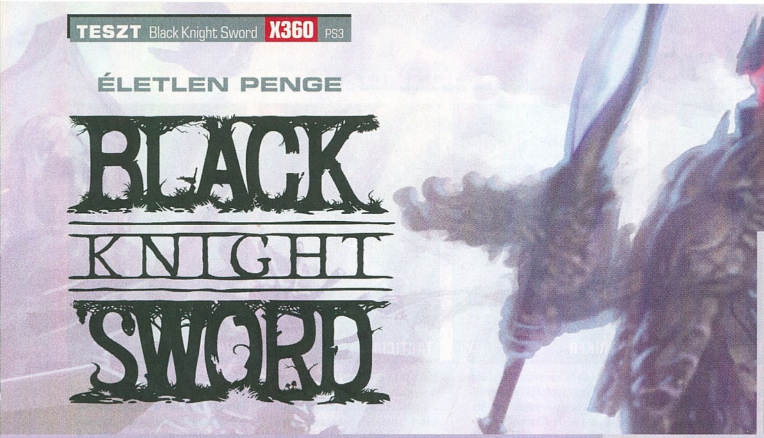
HŐSMENÜ

Az alapjátékban összesen 22 karakter érhető el, őket láthatjátok az összeállításunkban (a kép jobb sarkában jelöltük, hogy melyik szereplő melyik karakterosztályba tartozik). A játékhoz folyamatosan érkeznek a DLC-k új karakterekkel, a cikkünk írásakor meg is érkezett az első, amiben Bilbó és a Bert nevű troll kapott helyet.



ÉLETLEN PENGE

BLACK KNIGHT SWORD



[IRTA WILSON] Nehéz szülés volt, de december végén, bárminemű komolyabb beharangozás nélkül végül megjelent a Grasshopper és a Digital Reality második közös játéka. Ezúttal viszont nem lehet önfeledten lelkesedni, hiszen ez nem olyan csoda, mint amilyen a Sine Mora volt.

Vegyél egy kanalat, meríts egy nagyot a nyolcvanas évek meghatározó játékából, a Ghosts'n Goblinsból, a könyörtelen nehézségi szintje mellé tolj be a fair play-vel szöges ellentétben lévő elemeket, és az egészet locsold le a Grasshopper Manufacture földöntúli, felfoghatatlanul szürreális stílusával. Ha ez a nem éppen szokványos recept egyáltalán nem riasztott el, sőt, örömmel vetnéd bele magad a végeredménybe, akkor is jobb, ha óvatosan közelítesz a Black Knight Swordhöz, mert csak a felszínen jó annyira, mint amire a leírtak alapján gondolnál.

TIM BURTONNEK, SZERETETTEL

A tévhitek eloszlatása végett már jobb az elején tisztázni, hogy ez nem a magyar Digital Reality fejlesztése, csupán a cég kiadói részlege bábáskodott a játék felett, és a tényleges munkálatok Japánban zajlottak, több kisebb-nagyobb stúdió közreműködésével. Ez az együttműködés meg is látszik a végterméken, a Black Knight Sword ugyanis nem egy összeszedett játék: elemei hajlamosak itt-ott kilógni, és a program legnagyobb hibája, hogy az egyes funkciók képtelenek gördülékenyen együttműködni.

Kár, mert a csomagolásával nem lenne semmi probléma, a szürrealizmust a Grasshopper továbbra is felsőfokon, PhD szinten végzi. Mint mindig, most is bárhol, bármi feltűnhet: árvízzel küzdő csatornában macskafarokból felépített emelvény, impresszionista festményeket idéző háttér előtt meglovagolható és vadászgépként használható megacsirke, vastag, szögekkel kivert fémpáncélt maga előtt toló, önműködő kerekesszék, gázmaszkos póklény. Példaként kizárólag a Monty Python egyszemélyes amerikai kontingensének, Terry Gilliamnek hasonlóan elmebeteg rajzfilmbetétjei hozhatók fel, de ez megint egy olyan hasonlat, amit kevesek fognak érteni.

KIREKESZTVE?

Ez persze adja magát, a Black Knight Sword ugyanis kifejezetten az idősebb gamerkorosztálynak szól. Egy ízig-vérig régimódi platformjátékról beszélünk, méghozzá a 8- és 16-bites programok stílusában. Mit jelent ez? Hosszabb, 25-40 perces pályákat, méterenként lerakott halálos csapdákat, egy adott mintázat szerint haladó ellenségeket, pályavégi főellenfeleket. A stílus felett egyáltalán nem szállt el az idő, elég csak az ugyanezen elvek mentén haladó, a világsikert szinte napok alatt megkaparintó Super Meat Boyra gondolni.

Érdeklődve vártuk a Grasshopper és a Digital Reality új játékát, de a végeredményben sajnos csalódnunk kellett

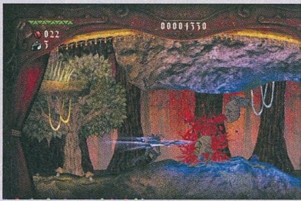
A BKS mégsem működik, ennek pedig több oka is van. Az egyik legkritikusabb hiányossága pont az irányítás terén keresendő, amely egyáltalán nem annyira precíz, feszes, mint amit a játékmenet megkövetelne. Néha lassan reagál, csupán három irányt ismer, ez pedig ezernyi bosszús percet okoz a nem éppen jól kidolgozott háttérmechanikának hála. Életből ugyanis alapesetben csak három van, ha pedig mind elfogy, az egész szintet elölről lehet kezdeni, amely még valamennyire lenyelhető, de csak addig, míg ki nem derül, hogy ezzel az összes megvásárolt fejlesztés is eltűnik. Azok nélkül pedig már normál fokozaton is szinte lehetetlen boldogulni, hiszen az ellenfelek és a pályákat tarkító csapdák sokat sebeznek, a hiányos checkpoint-rendszer pedig képtelen ezt kiegyensúlyozni vagy jól támogatni.

A BKS végigvitele közben néha azt kívántuk, hogy bárcsak villámokat szórhatnánk azokra a fejlesztőkre, akik a játékmechanikáért feleltek...

Egyáltalán nem élvezhető a harcrendszer sem, egyrészt a már említett háromirányos korlát, másrészt a gyengén megtervezett főellenfelek miatt. A karaktermodellek ugyan kreatívak, de a kinézetük megalkotásánál el is fogytak az ötletek, hiszen bántóan sokszor kell velük megvívni. Pályából ugyan csak öt darab van, de már az első szintet lezáró páncélos lovag is feltűnik még vagy négyszer, és ez elmondható az összes többi nagyobb lényről is.

FAIR PLAY

A sok kis béka pedig azért nem nyelhető le, mert a kihívás nem a fair play jegyében lett belőve. Sokszor nem azért halsz meg, mert valamit rosszul csináltál, hanem mert túlságosan rugalmatlanok a szabályok. Az újrakezdés kényszere, a hektikusan működő, az árakat szinte folyamatosan változtató boltrendszer, az újrafelhasznált ellenfelek, a szürrealizmust túlzásba vivő, száz százalékosan érthetetlen történet és az értelmetlen lezárás nem éppen az a keverék, amiért megérné 10 eurót a kasszáknál hagyni, még úgy sem, hogy ennek a pénznek egy jelentős része magyar pénztárcába, a másik pedig egy zseniális japán csapat kasszájába vándorolna. A Black Knight Sword újabb bizonyíték arra, hogy a furcsaság nem feltétlenül jelent minőséget is.



Hiába látványos a teljesen elborult grafika, a játékmenet hiányosságait képtelen palástolni

ADATOK

KIADÓ **Reverb Communications**

FEJLESZTŐ **Grasshopper Manufacture/ Digital Reality**

MŰFAJ **platformjáték**

MULTI **nincs**

ÉRTÉKELÉS

A stílusa felejthetetlenül egyedi, de a játékmenete száz százalékosan középszerű. Túlságosan frusztráló és kidolgozatlan ahhoz, hogy tényleg élvezni lehessen.

GRAFIKA:	**80%**
HANG:	**50%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**40%**

PRO

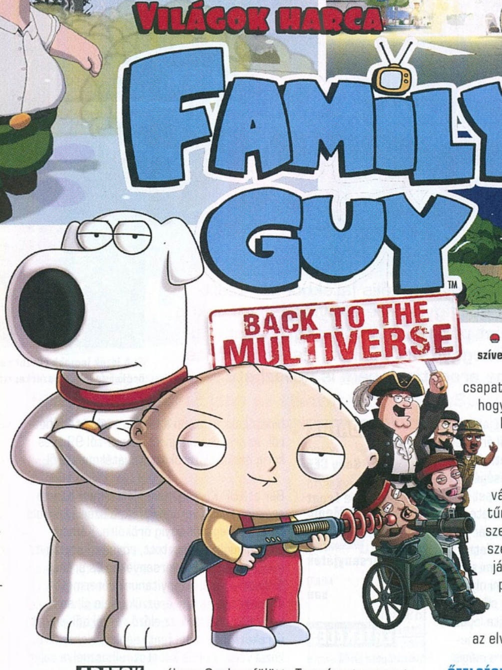
Elképesztően jól használja ki a szürrealizmus eszköztárát, a festményeket idéző grafikája egyszerűen pazar.

KONTRA

Tisztességtelenül bánik a játékosokkal, a kihívás túlzó, a tartalom pedig kifejezetten gyenge.

50%

VILÁGOK HARCA



Ha rajongó vagy, akkor magadnak teszel szívességet, ha messziről elkerülöd a játékot

[ÍRTA **WILSON**] **A sorozat népszerűsége már leáldozóban van, de az első érdekesnek tűnő videojáték-átirat csak mostanra érkezett meg. A végeredményt látva egészen biztos, hogy a világ és a Family Guy rajongók is jobban jártak volna, ha sohasem jelenik meg.**

Mondatok és jelenetek, amiről nem hitted volna, hogy valaha is szerepelni fognak egy videojátékban. Akár ez is lehetne a Family Guy hosszú és meglehetősen körülményes alcíme, ha a marketingesek az igazságot mondanák, és nem a pénztárca kinyitására ösztökélő, a valósággal szoros kapcsolatot nem mindig ápoló frázisokat puffogtatnának az egyes termékek kapcsán. Mert a Family Guy: Back to the Multiverse pontosan ez: egy szívtelen, lelketlen, steril termék, és nem egy hagyományos értelemben vett videojáték.

EGY POÉNÉRT...

Mintha meg se történt volna az elmúlt tíz év: a Back to the Multiverse meglehetősen drága és maximálisan pocsék tagja az adaptációk nem éppen impozáns klubjának. Igazi időutazás, vissza az ezredforduló elejére, amikor filmekből és sorozatokból kizárólag értéktelen hulladékot lehetett gyártani, függetlenül az alapanyag mélységétől és gazdagságától. Nyoma sincs a Riddick kiválóságának, a The Simpsons Game felejthetetlen kreativitásának – a minőség itt annyira lehetett szempont, mint a sorozat poénjai esetében az ízlésesség.

Pedig a Back to the Multiverse felépítése kiváló, úgy indul és úgy is zárul le, mint egy hagyományos Family Guy epizód, sőt, tulajdonképpen onnan gyökeredzik. A multiverzum-kapcsoló ugyanis ismét előkerül, és vele együtt a baj is, hiszen Stewie nemezise, Bertram más univerzumokban próbál sereget toborozni, hogy egyszer és mindenkorra átvegye az uralmat az álmos Quahog fölött. Természetesen ezt nem lehet annyiban hagyni, így, mint szinte mindig, most is Brianre és Stewie-re hárul a világ megmentésének feladata.

ÁRRAL SZEMBEN

A tíz fejezeten át bonyolódó történet nagy meglepetéseket természetesen nem tartogat: a páros bejárja az alternatív világok minden zegzugát, hogy a végén egy epikusnak szánt harcban nyerjék el méltó jutalmukat, pont, ahogy a mesében – csak a Grimm-történetekben kevesebb volt az altesti humor, a szexuális utalás, a szándékosan gyomorforgatónak és polgárpukkasztónak szánt helyzet. Ezen a téren sajnos egyáltalán nem sikerült maradandót alkotni, a szituációk, a helyszínek és különösen az egysoros beszólások egy az egyben már látott Family Guy epizódokból lettek átemelve. Ez bizonyos szemszögből akár bók is lehetne, mert jól mutatja, hogy a játék maximálisan hű az alapanyaghoz, de mikor szó szerint ezredszerre csendül fel az öttételes repertoárból ugyanaz az egy poén, ott azért már vannak problémák. Jobban belegondolva, itt igazából csak azok vannak.

Ez ugyanis alapvetően egy külső nézetes shooter, de abból is a legnyersebb, legkoraibb változat, annak az időszaknak a lenyomata, mikor a stílus még nem kapta meg a saját gazdagon kidolgozott eszköztárát, és azt a finomhangolást, aminek hála manapság már bárki tud TPS-t gyártani. Bárki, csak a Family Guy mögött álló csapat nem. Az még ugyan lenyelhető, hogy minden pálya száz százalékosan lineáris, a mozgástér pedig hajlamos alig pár méterre szűkülni, az viszont már nem, hogy nincs benne se élet, se lélek, se változatosság. Minden érdekesnek tűnő szakasz legalább féltucatszor szerepel az egyes világokban, szó szerint egy órásra bővítve a nagyjából tízpercnyi újdonságot kínáló pályákat. Ezt kéretik megszorozni tízzel, és nagyjából már látható, miért érdemes alacsonyra belőni az elvárásokat.

ŐFELSÉGE LEGUNALMASABB ÜGYNÖKE

A pályák unalmasak, de legalább lőni jó? Nem, egyáltalán nem. Fegyverből ugyan rengeteg van (a szokásos shotgun-gépfegyver párostól a rakétavetőn át egészen a fagyasztópuskáig), de tényleg olyanok, mint egy rajzfilmben. Nincs erejük, nem okoznak látható sérülést, úgy működnek, mint a kilencvenes évek leggyengébb aréna-shootereiben. Azóta eltelt két évtized, és talán már el lehet várni, hogy ne nézzen ki minden ellenfél ugyanúgy, és ne álljon kizárólag az életerő csík leapasztásából a tűzpárbaj. Nincs mesterséges intelligencia, nem kell taktikázni, nem kell gondolkodni, csak menni előre, és szó szerint agyonlőni bárkit, aki csak megjelenik a képernyőn – mindezt tíz pályán át, az elviselhetőnél jóval több órán keresztül, egy kiábrándítóan gyenge lezárás kiharcolása érdekében.

Persze tartalom azért még lenne a játékban, hiszen az egyjátékos rész mellett jutott idő a multiplayer elkészítésére is. A négy játékmódból ugyan csak egy kínál bármiféle egyediséget (a CTF szabályokat használó „Kapd el a bevajazott, meztelen, süket fickót!" néven futó), de hiába, hiszen pont annyi az aktív játékosok száma, mint az a példányszám, amennyit a boltok értékesíteni fognak a Back to the Multiverse-ből. Nulla. Esettanulmánynak persze még ebben a formában is tökéletes a játék: így nem szabad shootert, vagy tulajdonképpen adaptációt készíteni.

ADATOK

KIADÓ	**Activision**
FEJLESZTŐ	**Heavy Iron**
MŰFAJ	**TPS**
MULTI	**van**

ÉRTÉKELÉS

Nem véletlenül nem lehetett a kiadása előtt megnézni vagy kipróbálni: az Activision helyében ezt mi sem tettük volna ki a kirakatba...

GRAFIKA:	**40%**
HANG:	**50%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**15%**

PRO

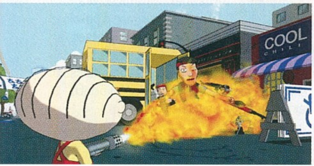
A színvilágot és a karaktereket sikerült eltalálni, a pályák témái pedig kifejezetten jóra sikeredtek.

KONTRA

Minimum tíz évvel van elmaradva mindentől, amit a TPS stílus csak kínálhat. Ráadásul dögunalmas.

35%

A karakterek még csak-csak rendben vannak, de minden más nyomdafestéket nem tűrően silány



GURUL A BABZSÁK...

LittleBigPlanet™ KARTING

[ÍRTA **CHOCHO**] **A LittleBigPlanet egy zseniális játékból komplett franchise-zá nőtte ki magát, így szinte annyira kellett neki a gokartos ökörködés, mint púposnak a vakarás – szkeptikusak voltunk, de a játék meggyőzött minket, hiszen aranyos és szórakoztató, még ha eredetinek nem is nevezhető...**

A játék legjobb részét nem maga a versenyzés, hanem a LittleBigPlanet öröksége adja: a szerkesztőben bármilyen figurát és verdát elkészíthetünk

Nehéz dolga van az egyszeri újságírónak, ha olyan játékot kell értékelnie, amiben fikarcnyi eredetiséget sem találni. S bár egy program minőségéről nem feltétlenül mond sokat vagy keveset a benne felvonultatott megoldások eredete, azért mégiscsak jó dolog tisztán és szilárdan érvelni valami új és forradalmi mellett. Nos, az LBP Karting nem az a játék, ami ezt lehetővé teszi. Nincs itt kérem semmi olyan, amit ne láttunk volna már korábban, sőt, maga a műfaj, amit képvisel is egyfajta lopás a Nintendo évtizedes hagyományainak kimeríthetetlen tárházából. Ennek ellenére mégis lehetetlen rá haragudni, és még nehezebb nem ajánlani, főleg ha gyerekek és gyermeklelkű felnőttek vannak a családban. Bizony, az LBP Karting ízig-vérig családi szórakozás – de persze csak akkor, ha a kishúgi nem sértődik meg egy pofátlan szívatás miatt.

SACKBOY KART

A LittleBigPlanet Karting tulajdonképpen nem más, mint egy Mario Kart klón, amit a ModNation Racersszel egyszer már brillírozó United Front Games készített, összedolgozva a sorozatot elindító Media Molecule-lal. A sztori a PS3-as LBP 2 után veszi fel a fonalat, mikor is az álmok világát négy keréken száguldozó, rosszarcú alakok hordják szét, pokollá téve az ott lakók életét. Sackboy persze nem nézheti tétlenül eme gaztettet, ezért úgy dönt, hogy abban győzi le a bűnbanda tagjait, amiben azok a legjobbak: gokartos versenyzésben. Nem egy fantasztikus történet, de hát az LBP-franchise sosem az Oscar-gyanús forgatókönyvekről volt híres, sokkal inkább a testre szabható főhősről, az aranyos dizájnról, és a 9-től 99 éves korig bárkit elszórakoztató játékmenetről.

Bár az LBP Karting nem platformer, hanem arcade stílusú versenyjáték, a széria korábbi jellemzőit egytől-egyig örökölte. Kapunk egy bolygókra felosztott, rövidke kampányt, melynek során körversenyeken és arénás őrületeken kell bizonyítanunk rátermettségünket, s ha úgy érezzük, ideje pihenni, visszavonulhatunk az előző részekből ismert űrrakétánkba, ahol fantáziánkat eleresztve, közel végtelenféle kacatot felhasználva saját járgányt építhetünk, olyan pilótával a volán mögött, amilyet csak szeretnénk. Sackboyra bármilyen ruhát vagy festést ráaggathatunk, a gokartunk átalakításának pedig csak a képzeletünk szab határt. A méhecskevagon csak egy az elmebeteg konstrukciók sorából, melyekhez kismillió extra kütyü oldható fel, így tolva ki a kurta szavatosságot. Persze nem lenne LittleBigPlanet a játék címe, ha a közösségi funkciókat elhanyagolták volna a fejlesztők. Holdunkra utazva saját pályákat építhetünk, de letölthetjük más játékosok stadionjait is, szóval ez nem egy olyan játék, ami egyhamar kifullad.

BOMBAJÓ

A karting műfaj elmaradhatatlan eleme a power-upok használata, és nincs ez másként esetünkben sem, itt a Weaponatornak nevezett „fegyverhez" jelentenek muníciót. Van itt minden a rakétától a lassító ragacsig, a lövés pontossága pedig csak azon múlik, milyen közel vagyunk az ellenfelünkhöz. Körverseny esetén viszont a Weaponatornak nem jut sok szerep. A mesterséges intelligencia néha-néha használja, de mivel a támadáson túl ki is védhetjük vele a lövedékeket, érdemes defenzíven játszani, mert egy-egy találat akár 3-4 pozícióval is visszavethet bennünket, arról már nem is beszélve, hogy az ember nehezen összpontosít a harcra, miközben elég egy eltrafált pályaelem, hogy felrobbanjunk, és kezdhessünk mindent elölről.

Szólóban tehát csak az arénákban jön jól a lövöldözés: ilyenkor annyi a cél, hogy elsőnek érjük el a kellő fragszámot, és máris miénk a győzelem. Jópofa? Az, de egy vérbeli karting-játéktól ennél bővebb taktikai repertoárra számítottunk volna. Többjátékos módban persze más a helyzet, főleg osztott képernyős módban, hisz mindenki szereti szívatni a haverokat vagy a kistesót, s mivel ezt a játékot úgyis multiplayerre szánták, végső soron meg lehet bocsátani a kampány ellaposodását. Muszáj felrónunk azonban, hogy a multi kezelése teljesen illogikus, lévén az az opció nem kapott külön menüpontot. Ha társaságban kívánjuk élvezni a programot, a pályáknál kell kiválasztanunk a többjátékos lehetőséget – már ha megnyertük az adott versenyt, mert különben nem érhető el.

ÓLOMMENTES NEM VOLT?

Nem tökéletes játék az LBP Karting, mégis nehéz haragudni rá, mert a könnyed hangulat és a kellemes grafika, na meg a lehetőségek szinte túlságosan is bő tárháza akkor is mosolyra fakaszt, mikor már a pokolba kívánnánk az egyes versenyeket. A kazuárabb játékstílusok rajongóinak erősen ajánlott, de csak akkor, ha nem várnak tőle eredeti ötleteket, mert azok nincsenek benne.

ADATOK

KIADÓ
Sony CEE

FEJLESZTŐ
United Front Games / Media Molecule

MŰFAJ
versenyjáték

MULTI
van

ÉRTÉKELÉS

Jópofa játék szinte minden korosztálynak. Nem mellőzi a hibákat, csak az eredetiséget. Ennek ellenére kedves darab, gyerekeknek ideális.

GRAFIKA:	80%
HANG:	80%
JÁTÉKÉLMÉNY:	80%

PRO

Hangulatos, és a sorozat sajátos testre szabhatósága jellemzi, sosem fogy ki a tartalom.

KONTRA

Néha frusztráló, és nincs benne semmi igazi újdonság.

80%

Taníts mester!

A játék oktatómódja szinte fájdalmasan részletes, látszik, hogy elsősorban kisebb gyerekeknek szánták. Viszont mindenképpen át kell verekedni magunkat rajta, szóval tessék bekészíteni pár üveg sört (vagy kólát, kinek mit), és kivárni, mire a kedves narrátor megunja a fejtágító rizsát, és hajlandó a kormányhoz engedni az ásító játékost.

SZTÁRPARÁDÉ

PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE

[ÍRTA CHOCHO] **Ugyan a lopás nem szép dolog, a játékiparban mégis elnézhető, főleg ha az áldozat jobb az elkövetőnél. A PlayStation All-Stars Battle Royale-ra ezért nem is haragszunk annyira, hisz jópofa játék lett.**

Gondolkodtatok már rajta, hogy ha Dante a Devil May Cryból, Kratos a God of Warból és Raiden a Metal Gear Solidból összeakasztaná a bajszot, vajon ki nyerne? Lehetséges, hogy egy Big Daddy a BioSchockból mindegyiküket kenterbe verné? S ha már itt tartunk, mi van a többi játékhőssel, mondjuk a neves platformer-sorozatokból? Esetleg Sly vagy Fat Princess győzedelmeskedhetne? Nos, ha valaki tényleg töprengett ezen, örülhet, mert a Sony minderre megadja a választ a PlayStation All-Stars Battle Royale képében, mely nem több a Nintendo-féle Super Smash Bros. pofátlan koppintásánál, csak épp PS-es szereplőkkel. Bár ez így nem hangzik biztatóan, szerencsére a japán kiadó pontosan tudja, mihez szabad adnia a nevét, szóval aggódni nem kell, az All-Stars odateszi magát, csak épp eredetiséget nem lehet találni benne.

A PS All-Stars Battle Royale ugyan sok újdonságot nem tartogat a játékmenet terén, de legalább szórakoztató

BUNYÓ KARÁCSONY UTÁN

Már maga a cím is csalóka kicsit, hisz bár a legtöbb választható karakter tényleg PlayStation-exkluzív játékokból származik, a fent is említett BigDaddy, Dante vagy épp Raiden multiplatform címekből szöktek át a Sony gépére. Szóval a helyes cím inkább Multiplatform All-Stars Battle Royale lenne, de az mégsem hangzana ilyen jól. S hogy miről is van szó tulajdonképpen? Nos, ha valaki találkozott már a Super Smash Bros. sorozat bármely képviselőjével, most nyugodt szívvel átugorhatja a cikk többi részét, és vethet egy pillantást az értékelésre, sok újat ugyanis nem fog olvasni.

Mivel azonban a Nintendo franchise-ok hazánkban nem olyan népszerűek, elmagyarázzuk, mi is ez a program. A játék elején kiválasztunk magunknak egy szimpatikus szereplőt, majd pályáról pályára nyargalva 2D-s deathmatcheket vívunk három másik karakterrel. A harc leginkább a verekedős játékokra emlékeztet, itt is van távolsági, közeli és különleges támadás, meg persze ezek különböző változatai, melyek a mozgás irányától, a nálunk lévő tárgytól és persze a megszemélyesített figurától is függenek. A mérkőzés időre megy, s ha vége, egy összesítő táblázat alapján eldől, ki nyerte a bunyót. A játék kizárólag a halálok és kiütések arányát figyeli, szóval marha egyszerű dolgunk van: addig kell ütni a többieket, amíg ki nem nyiffannak, és közben remélni, hogy ki tudunk tartani a sokszor egész pályán átívelő csapások közepette.

CSAKIS A LEGJOBBAK

Az All-Starst játszhatjuk egyedül, Arcade módban is – ilyenkor a kiválasztott karakter főszereplésével nézhetünk meg rövid, vicces videobetéteket, és egymást követő meccsek sorát megnyerve juthatunk a dobogó csúcsára. Jó móka, de gondolom, nem kell ecsetelnem, miért számít a Battle Royale elsősorban multiplayer-orientált játéknak. Nincs is annál jobb érzés ugyanis, mint amikor a barátainkkal hangosan kurjongatva mutatjuk meg PaRappának, a rapper kiskutyának (nem, nem viccelek, egy híres PSP-s ritmusszériáról van szó), miről is hírhedt a Sweet Tooth nevű, sorozatgyilkosból démoni élőhalottá avanzsált fagyiárus pszichopata.

A pályák 2D-sek, de folyton mozgásban vannak, állandóan változnak, sőt, a hátterek időnként önálló életre kelnek, és kilőnek pár rakétát vagy egyéb nyalánkságot az amúgy sem unalmas arénára. Egyszerre legfeljebb négyen eshetünk egymásnak, de ne higgyétek, hogy a szűk keresztmetszet unalmassá teszi a játékot! A két tucat felsorakoztatott szereplőt felfedezni így is nagyon sok időbe telik, és mivel mindegyikük egyéni speciális támadásokkal és átvezető videókkal rendelkezik, az All-Stars tartalmi háttere előtt is fejet kell hajtanunk. S akkor a különböző játékmódokról, a karakterekhez kötődő, három nehézségi szinten is teljesíthető kihívásokról, na meg a hetente új online bajnokságokról nem is beszéltünk. Egy szó, mint száz, a PlayStation All-Stars Battle Royale jó befektetésnek számít, különösen egy-egy buli levezetésére.

UTOLSÓ POFONOK

A Sony jó lóra tett a SuperBot játékával, mert tény és való, hogy rég nem láttunk ennyire szórakoztató exkluzív címet. Persze nyilván nem emlegethető egy lapon az Uncharted-játékokkal vagy a Killzone-sorozattal, de itt nem is ez volt a cél. Sokkal inkább egy 9-99 éves korig ajánlott program megalkotása, mely annak ellenére, hogy nyers és fájdalmas koppintás a Nintendótól, igenis elismerést érdemel, mert tisztes iparosmunka. A magunk részéről csak ajánlani tudjuk az All-Starst: amíg megjönnek az utolsó PS3-as AAA-csodák, kiváló időtöltés lehet.

ADATOK

KIADÓ
SCEE

FEJLESZTŐ
SuperBot Entertainment, SCE Santa Monica Studio

MŰFAJ
verekedős játék

MULTI
4-fős online és offline

ÉRTÉKELÉS

A PlayStation All-Stars Battle Royale egy remek játék, ami nem akar több lenni, mint egy igényes klón. Ha van PS3-ad és szeretsz a haverokkal hülyéskedni, érdemes beszerezni, mert az egyik legjobb partiprogram a platformon.

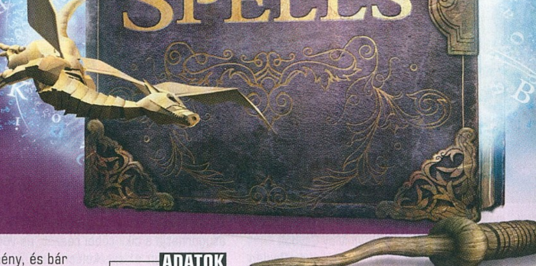
GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Jól összerakott, tartalmas, szórakoztató játék, mely még az előítéletekkel szemben is megállja a helyét.

KONTRA
Sajnos tény: semmi eredetit nem villant, és olykor-olykor kaotikussá válhat.

80%

Platformelemekkel megtűzdelt verekedős játék PlayStation hősökkel? Naná, hogy jöhet!



NEM CSAK MUGLIKNAK

HARRY POTTER RAJONGÓKÉNT KAPVA KAPTAM AZ ALKALMON, HOGY TESZTELHESSEM AZ ELSŐ WONDERBOOKOT, A BOOK OF SPELLST, AMI J.K. ROWLING FANTASYUNIVERZUMÁBA KALAUZOLJA EL A VÁLLALKOZÓ KEDVŰ GYERKŐCÖKET. KÁR, HOGY A KIRÁNDULÁS MÉG ÍGY VIRTUÁLISAN SEM ZÖKKENŐMENTES.

[ÍRTA CHOCHO]

Kezdésnek nem árt tisztázni, hogy mi is az a Wonderbook. Bizonyára akad olyan olvasónk, akinek fogalma sincs róla, hogy a Sony nemrégiben megjelentetett egy új, kifejezetten gyerekeknek tervezett kiterjesztett valóság (augmented reality – bővebben lásd keretes írásunkat) kiegészítőt a PlayStation 3 mellé. A Wonderbook egy könyvet formázó speciális eszköz, mely a PlayStation Eye kamerával és a Move-val közösen meglehetősen érdekes játékélményt varázsol a nappaliba vagy a gyerekszobába. Az ember lekuporodik a könyv elé, bekapcsolja a tévét és a konzolt, majd figyeli saját magát, amint egy virtuális környezettel interakcióba lépve különböző feladatokat old meg. Remek elképzelés – kár, hogy játékot faragni köré közel lehetetlen, legalábbis a szó klasszikus értelmében. A Book of Spells is inkább interaktív minijáték-gyűjtemény, és bár annak nem rossz, kétszer is meg kell gondolnunk a vásárláskor, hogy kit szeretnénk meglepni vele.

A Book of Spells legfontosabb jellemzője: kifejezetten fiatalabb gyerkőcöknek készült

ALOHOMORA!

A Wonderbookhoz tehát egy teljes Moveszettre és egy PS3-ra lesz szükségünk. A kalibrálás nagyjából tíz percet vesz el az életünkből, s már itt muszáj megjegyezni, hogy addig, míg helyet nem csináltunk a tévé alatt, jobb be se kapcsolni a konzolt. Bár a Wonderbook korántsem egy Nike+ Kinect Training, a zökkenőmentes játékhoz elengedhetetlen, hogy a tévé pont szemben legyen velünk, és a padlón legyen elég szabad tér, nagyjából másfél méter távolságra a kamerától. Utóbbit a tévé alá vagy fölé érdemes tenni, lefelé fordított lencsékkel, hogy a földön kuporogva pont a fejünk búbját vegye, látótere fókuszában a könyvvel. Ha a körülmények optimálisak, viszonylag stabil Move-élményt kapunk, ami a sok nálam járt, használhatatlan mozgásérzékelős program után kellemes meglepetés. Mindez viszont nem egyenlő a tökéletességgel: a Wonderbook könnyen elveszti a jelet, ha ránk esteledik, és különösen mókás, mikor a kalibrálás alatt a játék kedvesen arra kér, kapcsoljunk fel minden fényforrást a szobában, hadd kapjon anyu és apu agyvérzést a villanyszámla láttán. A megvilágosodást követően végre indulhat a játék, hogy megelevenedjen előttünk az elsőéves roxforti diákok nehézségekkel és mágiával teli élete.

CAPITULATUS!

A Book of Spells története szerint gólyák vagyunk a Roxfort Boszorkány- és Varázslóképző Szakiskolában, s mint minden elsősnek, nekünk is házat kell választanunk magunknak – nesze neked, Teszlek Süveg! Bár vonzó ötlet rögvest a Griffendél oroszlánjai közé csapni, a Mardekár egy kicsit viccesebb elsőre, igaz, túl nagy eltérés nincs a különböző házak között, ezzel apróbb taslit adva az újrajátszhatósági értéknek. Akárkihez is csatlakozzunk, ugyanúgy Miranda Dabrak Varázslástan című könyvét kell kikölcsönöznünk a könyvtár zárolt részéből, melyet a legendás boszorkány azért írt, hogy a mágiával még csak ismerkedő ifjoncok egy helyről tanulhassák meg a legfontosabb varázsigéket.

A játékmenet pofonegyszerű, minden oldalon egy új ige vár bennünket, melyekhez esetenként aranyos és tanulságos történetek társulnak. A tanulási folyamat ennél nem is lehetne barátságosabb: Fazekas István dörmögő hangon magyarázza el, hogyan mozgassuk a varázspálcát és mely objektumokkal lépjünk kapcsolatba, mi

ADATOK

KIADÓ
Sony CE

FEJLESZTŐ
SCE London

MŰFAJ
kiterjesztett valóság játék

MULTI
nincs

INFO

A Book of Spells az első wonderbookos játék, mely az AR-perifériával együtt jelent meg november 16-án, kizárólag PlayStation 3-ra. A Book of Spells a Wonderbookkal 12 ezer forintba kerül, de kapható Move Starter Kites kiszerelés is, 29 ezer forintos áron.

WONDERBOOK CSOMAG

Ha esetleg valaki pont a Wonderbook: Book of Spells hatására döntene úgy, hogy itt az ideje beruházni egy PlayStation 3-ra, annak jó hír, hogy külön csomag (úgynevezett bundle) is készült az új periféria mellé. A Wonderbook kiszerelés tartalmaz egy 12 GB-os PlayStation 3 Slim konzolt (ez a legújabb modell), a Move kiegészítőket (PS Eye + „fagyikontroller"), a könyvet és a Book of Spells szoftvert is – mindezt nagyjából 75 000 forintért.

A kiterjesztett valóságnak köszönhetően valódi interakcióba kerülhetünk a játékkal. A speciális könyv lapozgatásával, továbbá a Move kontrollerrel hajthatjuk végre a képernyőn megjelenő feladatokat.

AUGMENTED REALITY A JÁTÉKOKBAN

A kiterjesztett valóság (angol eredetiben: augmented reality, röviden AR) programok a valós környezetre vetítenek virtuális objektumokat, amiket az adott platform képernyőjén befolyásolhatunk. Sok efféle szoftver született már, manapság már az AppStore és a Google Play! is tele van hasonló alkalmazásokkal. A technológiához nem kell más, mint egy kamera és valamilyen mozgásérzékelő egység – korunk okostelefonjaiban ez mind adott. Mégis, az AR-játékok úttörője nem egy mobilgyártó volt, hanem az a Sony, amely most a Wonderbookkal igyekszik visszahozni a technológiát a köztudatba. Több mint tíz évvel ezelőtt, 2001 októberében jelent meg a PlayStation 2 EyeToynak nevezett kamerája, mely elsőként tette lehetővé az asztali konzolok között, hogy puszta mozdulatainkkal kerüljünk interaktív kapcsolatba a képernyőn látható világgal.

Az EyeToyhoz elsőként 2003 őszén jelent meg játék, a Play, ami minijátékok gyűjteményeként hosszú időre meghatározta az AR-szoftverek irányvonalát. A 2004-ben megjelent PSP-re is jöttek AR-játékok, a kínálat pedig egyre csak hízott; igaz, nagy klasszikussá egy ilyen termék sem vált. Hogy a Wonderbookra jön-e olyan játék, ami kihagyhatatlan lesz, a jövő zenéje – a Book of Spells mindenesetre még nem hozta meg a kívánt áttörést.

pedig a Move világító fagyitölcsérével a könyv felett hadonászva a lehető legpontosabb módon hajtjuk végre az utasításokat. Ja, hogy még nem mondtuk? Bizony, a Book of Spells hazánkban teljes magyar szinkronnal került a boltokba, Fazekas és Menszátor Magdolna (ő szólaltatja meg Mirandát) pedig lenyűgöző munkát végzett. Beleélésükre és kiejtésükre egy szavunk sem lehet, a gyerekek tényleg úgy fogják érezni, hogy ez a mese hozzájuk, sőt, róluk szól. Ugyanakkor felnőtt fejjel nem tudtuk megállni a kaján vigyorgást az olyan mondatok hallatán, mint amikor a becsületben megőszült roxforti tanár őszinte csodálattal a hangjában dicsért bennünket, amiért ilyen jól bánunk a varázspálcánkkal, melyet mellesleg a játék elején kell kiválasztanunk – mi a „12 hüvelykes, merev" pálcát választottuk, inkább ne kérdezzétek, miért.

Az önismétlő játékmenet a gyerekeket aligha zavarja majd, ráadásul a magyar szinkron miatt nagy kedvenc lehet belőle

ADAVA KEDAVRA?

A játék öt fejezetre oszlik, melyek során varázslatok tucatjait sajátítjuk el, és a segítségükkel elbánunk az elszabadult papírsárkányokkal, vizet fakasztunk a pálcánk végéből, vagy patrónust idézünk a szemtelen dementorok megfutamítására. A hangulat meseszerű, az élmény pedig csodálatos – de ha jobban belegondolunk, nem is igen játszunk, inkább csak megtesszük, amit a program kér tőlünk, és lapozunk a következő oldalra. Az első órában ez még elmegy, de mikor már három órát követően is ugyanazt csináljuk, felmerül a kérdés, hogy lesz-e ez jobb vagy esetleg más? Nos, megspóroljuk nektek a hosszas töprengést: nem lesz. A Book of Spells az első 60 perce alatt gyakorlatilag mindent megmutat, és innentől ugyanazt a mintát folytatja a stáblistáig. A játék tehát egy kissé egysíkú, ráadásul rövidke (6-7 óra, ha minden mesét megnézünk és kísérletezünk is kicsit) is, ami nem túl pozitív tulajdonság, főleg akkor, ha a játék mellé meg kell venni a Move perifériát is. A monotonitást persze ügyesen rejtegeti a játék, hisz látszólag mindig olyan problémával szembesülünk, amire pár oldallal korábban még nem volt példa. Ha kisgyermeket ültetünk a Wonderbook elé, ideig-óráig működik a varázs, a felnőtteknek viszont hamar leesik a tantusz, és legyen akármilyen szép vagy kidolgozott a játék, bizony könnyen ásításba fulladhat a kaland. Persze, tény, hogy a Book of Spellst nem felnőtteknek szánták, de azért a valamivel nagyobb szabadság vagy a több opcionális lehetőség jól jött volna – főleg a záróvizsgán.

CRUCIO!

Technikai fronton a Book of Spells kiválóan vizsgázik. A fent említett apró nüanszok a lámpakapcsolóval végső soron lenyelhetők, a látvány pedig, amit a tévére varázsol a játék, 6-tól 99 éves korig képes bárkit mosolyra fakasztani. A könyv nagyon jól néz ki a képernyőn, minden lapja más-más világba vezet, a különleges effektek pedig remekül illeszkednek a háttérben meghúzódó valóságba, holott az efféle összkép még a filmeknek is gondot jelent olykor-olykor, hát még a játékoknak. A szinkront már méltattuk, a zene pedig csak tovább emeli a hangzás nyújtotta élményt. A legnagyobb piros pontot viszont kétségtelenül a már említett mesék kidolgozása érdemli. Ezek a történetek virtuális bábszínház formájában elevenednek meg, egyes szavak vagy események pedig a mi közbenjárásunkat is megkövetelik. A könyv két oldalán megjelenő papírfülek meghúzásával eldönthetjük, hogy mit mondjon vagy csináljon az adott szereplő, az eredmény pedig sokszor vicces, főleg, ha tudatosan rosszat választunk. Kicsit mondjuk kiábrándító, hogy a Book of Spells erkölcsi nevelőmódszere úgy gyömöszöli le a tanulságot a gyerek torkán, mint Nagini az óvatlan elsőévest, de hát a Harry Potter univerzum mindig is elég szoros kereteket szabott a gondolkodásnak, úgyhogy ez aligha róható fel a programnak. Sokkal nagyobb gond, hogy mint játék, a Book of Spells hosszú távon nem igazán működik, hisz virtuális házi feladatot a Roxforton túl is feladhat a tanár.

Felmerül hát a kérdés, hogy mégis kinek ajánlható Miranda Dabrak tankönyve. Nos, elsősorban azoknak, akiknek szánták: ha van a családban Harry Potter-mániás kiskölyök, ez lesz az a PS3-as program, amit lehetetlen lesz kitépni a kezei közül. Amennyiben viszont nincs, vagy már lecsengett a varázslótanonc-korszak, félő, hogy csak egy látványos, de drága porfogó lesz a Wonderbook – legalábbis addig, míg új játék nem jön hozzá.

ÉRTÉKELÉS

A Wonderbook egy ígéretes eszköz, de a Book of Spells nem az a játék, ami megmutatja a benne rejlő potenciált. Harry Potter-rajongó gyerkőcöknek jópofa meglepetés lehet, de másoknak nem biztos, hogy beválik.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO
Kiváló magyar szinkron és lenyűgöző tálalás.

KONTRA
Rövid és még így is önismétlő.

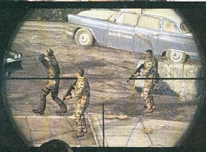
68%

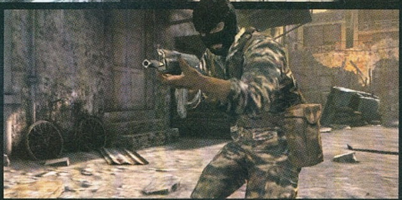
A technikai háttér megfelelő, azonban a Book of Spells játékélménye elég soványka ahhoz, hogy az idősebbeket és a felnőtteket hosszútávon lekösse

CALL OF DUTY
BLACK OPS: DECLASSIFIED

[ÍRTA GREGS] **Decemberi számunk PC-s Black Ops II cikkében egy szövegdoboz erejéig már megemlékeztünk a világ legnépszerűbb FPS-ének PSV-s kitérőjéről, igaz akkor csak a külföldi szaksajtó lesújtó kritikáiról tudtunk beszámolni. A bődületes karácsonyi szezon lecsengése után viszont szert tettünk egy saját COD-kártyára is, hogy megnézzük, valójában miért is szólta le ennyire a szakma a legvitatottabb megítélésű videojáték-sorozat Vitán történő debütálását.**

A fejlesztőknek már a korábbi, a Resistance-ot Vitára költöztető próbálkozása sem sült el makulátlanul, pedig azt a játékot bő egy évig kalapálhatták – a Declassifiedet ezzel szemben alig hat hónap alatt kellett tető alá hozniuk az Activision számára. Ezen nem elhanyagolható információ alapján a vén rókák persze már előre sejthették, hogy itt mégsem lesz akkora durranás, mint ahogy azt a reklámok sejtetni engedték, és bár az Assassin's Creed III hordozható verziója sem lett akkora szenzáció, a Declassifiednak bizony ott a helye 2012 legnagyobb csalódásai között.





MENNI, AZTÁN LŐNI

A program gerincét képező kampány tíz, egymáshoz csak alig-alig kapcsolódó misszióból áll, amiket a nagy testvérben már megszokott kusza, ide-oda ugráló történetszerűség köt össze, annyi különbséggel, hogy itt a sztorit egy tök monoton hang darálja el a küldetések előtt, a szemünket pedig csak a ronda, semmitmondó állóképek felett cikázó kamera köti le. Hogy miképp is kerülünk egyik helyszínről a másikra, az általában homályban marad – no nem gond, mert így legalább lövöldözés közben nem kell érzelmekkel töltött párbeszédeket végighallgatnunk, és hatalmas fordulatokra rácsodálkoznunk: egy nagyon egyszerű és meglehetősen monoton „darálót" kapunk, ahol folyamatosan érkeznek elénk a bakák, igen nagy tömegben, ám annál kisebb intelligenciával. Az irányítás jóindulattal is csak nehézkes, főleg kezdetben, hiszen borzasztó érzékeny a célkeresztünk, és nehéz befognunk a közepes távolságnál messzebbi célpontokat.

Nem állítottunk ilyen listát, de a Declassifiednek biztos, hogy előkelő hely jutott volna a legrosszabb 2012-es játékok között

NEM A MÉRET A LÉNYEG?

A pályák mérete vetekszik egy törpe zsebkendőjével, és az apró méretből fakadó rövid végigjátszást a fejlesztők rengeteg, olykor csak scriptre előrohanó katonával igyekeztek meghosszabbítani. Az ellenfeleink serényen lövöldöznek és elég szépen sebeznek, emellett teljesen ostobák, és az előre programozott reakcióik – mint például az, hogy gránát hatására esztelenül felénk kezdenek vágtázni – nagyon hamar kiismerhetők és kihasználhatók.

A ránk váró térképek nagy része pár házból, néhány szobából és egy-két kinti részből áll, ám van olyan mesterlövészes küldetés, ami egyetlen, közel sem nagy udvaron játszódik, feladatunk pedig csak annyi, hogy védelmezzük célpontunkat a szintén teljesen kiszámíthatóan felbukkanó ellenfelektől. A tíz helyszín egyébként még így, buta MI-vel is meglehetősen szívatós tud lenni, olykor a mentés hiányának, az időkorlátnak, és a helyenként roppant sunyi helyekről előtörő rosszfiúknak hála. Mindez – megspékelve a komoly betanulást igénylő irányítással – azt eredményezi, hogy közel sem lehet egyetlen óra alatt végigvinni a kampányt: számtalan újrakezdésre számíthatunk, főleg a korai szakaszokon.

Bár a fejlődési rendszer némi ízt kölcsönözhetne a sótlan, olykor nehéz etapoknak, de ez annyira leegyszerűsített és jelentéktelen lett, hogy inkább csak szitkozódunk miatta. Az éjjellátós, harci gépeket segítségül hívó részek némiképp feldobják a monotonitást, ám ilyen összetett pályákból még legalább háromszor ennyi kellett volna, hogy ne érezzük magunkat átverve a vásárlás miatt. A multi a hat szűk pályájával szintén pofonegyszerű móka, ám ez a rész legalább úgy-ahogy hangulatos – már ha nem szívat meg egy programhiba, és sikerül eljutnunk a multi induló képernyőjéig. Ha ezt a bugot (végre) kijavítják, akkor a program ezen része képes lesz néhány napnyi élvezetszerűséget nyújtani.

EZT NEM TESZIK ZSEBRE

A „nagy" Call of Dutykat bődületes népszerűségük miatt sokan nem merik „lehúzni", de most itt van egy CoD, amit végre mindenki hangosan gyalázhat porba, és szórhat rá ékes szitkokat anélkül, hogy a fanboyok hordája elsodorná. Mi a magunk részéről egyáltalán nem értjük, hogy az Activisionnek pár tízezer eladott példányért miért érte meg a dollármilliárdokat termelő sorozatán ekkora szégyenfoltot ejtenie, de hát nem ez a videojáték-történelem legnagyobb baklövése – csak a 2012-es esztendőé.

ÉRTÉKELÉS

A CoD Vitás epizódja minden szempontból menthetetlen. Nem elég, hogy a kampánymód bosszantóan rövid, de a játékélmény is katasztrófa, a multi pedig tízből csak kétszer hajlandó elindulni.

GRAFIKA:	80%
HANG:	70%
JÁTÉKÉLMÉNY:	30%

PRO
Egyszerű, ám élvezhető multi (ha éppen működik), plusz változatos fegyverek.

KONTRA
Hihetetlenül rövid, és a játékélmény is kritikán aluli.

50%

PlayStation All-Stars Battle Royale

A Vita megjelenése óta hangsúlyozott lehetőség és előny, hogy bizonyos játékokat ott folytathatunk a kézi gépünkön, ahol a PS3-on abbahagytuk. A gyakorlatban erre példát eddig csak a Wipeout esetében láttunk, a tavasszal érkező címek egy része azonban már teljes vállszélességgel eme opció mellé áll – ám a Battle Royale megkérdőjelezi a várható siker mértékét.

A jobbára PlayStation-exkluzív karaktereket felvonultató verekedős ugrabugra játékkeverék ugyanis úgy-ahogy még megállja a helyét a tenyerünkben, ám a nagy PS-ünket bekapcsolva már sokkal mélyebb és hosszabb élményre vágyunk, mint a tömegközlekedésen utazva.

A szereplőgárda méretes, itt van szinte mindenki Kratostól Sackboyig, PaRappától egészen Nathan Drake-ig, ám az igazi fanatikusok szíve azért kicsit vérezhet, mert jó pár unalmas, alig ismert karakter helyet kapott a programban, míg sok igazi PS-es figura és játék érthetetlen módon távol maradt. Ráadásul a meglévő szereplők is meglehetősen kiegyensúlyozatlanok: a Metal Gear és a God of War harcosai például pillanatok alatt pozdorjává zúznak szinte bármilyen „mászkálós" karaktert. Maga a harctér dinamikusan változik, folyamatosan mozgó, közelítő-távolodó kamerával és sok platformmal, aminek köszönhetően viszonylag könnyű az agresszorok elől meglógni, és adott esetben sunyi, szabotáló harcmodort követni, ám az igazi izomkolosszusok ellen így sincs sok esélyük az apró zsákembereknek és szőrcsomóknak. A harcrendszer a három támadógombot és az irányjelzőket használja, mindenkinek van jó néhány extra, gyakorlást is igénylő képessége, ám szinte mindegyikre jellemző, hogy roppant nehéz célozni velük, egy négyfős multis móka esetén pedig már azt sem látjuk, hogy éppen kit ütünk.

ADATOK

KIADÓ **SCE**

FEJLESZTŐ **Bluepoint Games**

MŰFAJ **verekedős játék**

MULTI **van**

GRAFIKA: **70%**

HANG: **80%**

JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Változatos PS-hősök elfogadható harcrendszerrel, megnyitható extrákkal és korrekt látvánnyal.

KONTRA

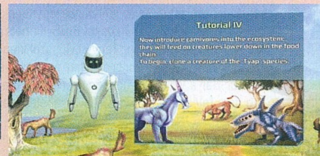
Hordozható címként nem nyújt túl maradandót.

65%

Ha mindig is kíváncsi voltál, hogy mire menne Sackboy Nathan Drake ellen, akkor megér egy próbát

A kampány nagyjából fél-háromnegyed óra alatt kipörgethető; egyre erősebb és nagyobb tömegben jövő „sztárokat" kell földhöz vernünk az egyébként roppant látványos módon átalakuló, szintén PS-es játékokból kölcsönzött pályákon. A multival rövid időre jól el lehet szórakozni pár haverral a környékről, a hadjárat mód pedig sokszor végigvihető, ám a kicsit kaotikus és sekélyes játékmenet miatt ez még így is inkább csak a fiatalabb korosztály számára nyújt elegendő szórakozást – akiknek viszont fogalmuk sincs arról, hogy ki volt Sly Cooper, és hogy volt élet a PS2 előtt is.

Ecolibrium



Vannak játékok, amikben nincsenek meghatározható, végleges, elérendő célok, csupán az, hogy minél tökéletesebb társadalmat, civilizációt, birodalmat hozzunk létre a végtelenségig finomítgatva. A SimCitykkel és Civilizationökkel már húsz évvel ezelőtt is jól elszórakoztunk, mostanában a közösségi oldalakon divik ugyanezt kicsiben leutánozni, a Vita azonban egész eddig híján maradt a tipikusan szöszmötölős, molyolós programoknak – egészen mostanáig.

A beszédes nevű Ecolibriumban egy Föld jellegű, dinoszauruszi időkre emlékeztető bolygón kell rendet tennünk, azaz minél tökéletesebb ökoszisztémát kialakítani a megfelelő növények, ásványok és állatok „telepítésével", gondozásával és egyensúlyban tartásával. Ha mindez nem egy ilyen félig sci-fi világban történne, akár egyfajta farmerszimulációnak is felfogható lenne a játék, itt azonban sokkal mélyebb és összetettebb gondjaink lesznek, minthogy ideális termőföldet találjunk a burgonyánk. Az Ecolibriumban a föld és a levegő különböző ásványianyag-tartalmára, vízháztartására és mindenféle egyéb csiricsáré dolgaira is figyelmet kell fordítanunk. A flóra és a fauna szoros összefüggésben van, előbbi határozza meg az utóbbit, ám a klónozással készülő állatok visszahatnak a növényzetre és ezáltal a teljes környezetre. Mindezek menedzselésére tudományos körülmények között, laboratóriumból vezényelve van lehetőségünk, ahol minden egyes számadat és százalék változását folyamatosan nyomon követhetjük: az egyszerű és lassú természetes szaporulat helyett pedig a klónozás kerül a tudomány előterébe.

Ahogy egyre tökéletesebb világokat, ökoszisztémákat hozunk létre, úgy nyílnak meg az újabb állatok és növények, tovább bonyolítva dolgunkat. A program grafikai stílusa le sem tagadhatná a Will Wright-féle Spore hatását: épphogy csak a karakterek teljes átalakításának, külső formálásának lehetősége marad ki a játékból. Az ősi jellegű külcsín pofátlanul másolja a nagy klasszikust, bár hiányzik belőle annak valódi stílusossága és egyedisége, így bár földrészünkön járkálva élvezetes végigsétálnunk az egyre szakszerűbben karbantartott növényeink és állataink között – a Vitát 360 fokban körbeforgatva mindenfele körülnézhetünk –, azért ez a mulatság pár tucatnyi fénykép ellövése és Facebookra posztolása után már jelentősen veszít a vonzerejéből.

A klónozható állatok kicsit mitologikusak, kicsit emlékeztetnek a dinoszauruszokra – ennél azért lehettek volna kreatívabbak a fejlesztők, akik között a „Gyíkusz" nevű lényből ítélve akadhatott magyar ajkú is. A játék alapötlete érdekes, és bár pár óra után – főleg aláfestő zene nélkül – az Ecolibrium kicsit monotonná válik, az elnyújtott játékmenetének és a megvásárolható új tárgyainak köszönhetően akár hónapokig is masinánkon maradhat, mindig könnyed és gyors szórakozást nyújtva.

ADATOK

KIADÓ **SCE**

FEJLESZTŐ **SCEE**

MŰFAJ **szimuláció**

MULTI **nincs**

GRAFIKA: **80%**

HANG: **60%**

JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Végre egy békés, menedzselős játék Vitára, korrekt külcsínnel.

KONTRA

Unalmas gyakorló mód nem túlzottan stílusos játékkörnyezettel.

70%

INSTANT GET?

Megérkezett a Nintendo Wii U!

[ÍRTA SATE] **2012. november 30-án hazánkban is elstartolt a Nintendo legújabb konzolja, a Wii U, és a készülék hazai forgalmazójának köszönhetően a PC Guru stábjának több mint egy hét állt a rendelkezésére, hogy letesztelje a táblakontrollerrel felszerelt vadonatúj gépet. A következő négy oldalon megosztjuk veletek a tapasztalatainkat, illetve igyekszünk választ adni arra a kérdésre, hogy érdemes-e beszerezni a Nintendo legújabb otthoni masináját.**

A PC Guru csapata egy Nintendo Wii U Basic Packre tehette rá a mancsát, ez a csomag hazánkban jelenleg 95.000 forint környékén szerezhető be, és az alábbi részegységeket tartalmazza: fehér színű konzol 8 GB-os háttértárral, fehér táblakontroller (egy stylusszal kiegészítve), külön töltő a kontrollerhez és a géphez, Sensor Bar a WiiMote-hoz, és szerencsére a japán cég nem feledkezett meg a HDMI-kábelről sem.

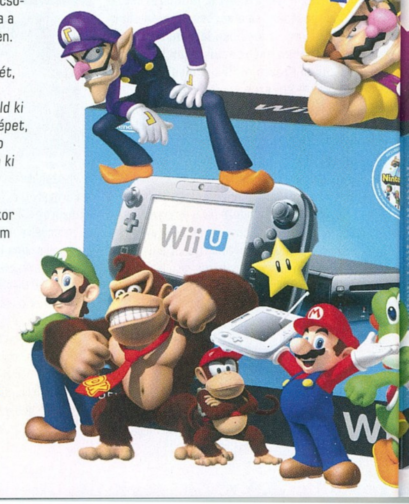
(BELSŐSÉGEK: IBM PowerPC 750-alapú, hárommagos, 1,24 GHz-es Espresso CPU, AMD HD 550 MHz GPU, 2 GB RAM (1 GB a játékoknak, 1 GB a rendszermemóriának), 8/32 GB HDD, SD-memóriakártya bemenet, 4 USB 2.0 csatlakozó, Sensor Bar power port, „AV Multi Out" port, HDMI 1.4 port, egyedi lemezolvasó Wii és Wii U lemezekhez, 802.11b/g/n LAN, wifi)

AZ ELSŐ (MORCOS) PILLANATOK

Az összeszerelés pofonegyszerű, aki életében már bármit csatlakoztatott a tévéjéhez, az nagyjából három perc alatt üzemképes állapotba hozhatja a Wii U-t – hogy aztán a bekapcsolást követően szembesüljön a friss konzol egyik legbosszantóbb tulajdonságával. A Nintendo a készülékek első szériáját egy meglehetősen hiányos operációs rendszerrel szállította le a kereskedőknek, így az internettel való összekötést követően a gép azonnal frissítést ajánl fel, hogy olyan alapvető funkciók is helyet kapjanak a gépen, mint a Miiverse, a Chat, a Nintendo Tvii (ami hazánkban sajnos nem elérhető), illetve a netes vásárlást lehetővé tévő eShop. Mindez alapvetően nem lenne baj, hiszen a játékvilágban teljesen szokványos, hogy frissítések érkeznek a különböző szoftverekhez, azonban a Wii U első update-je több mint 1 GB, és hiába rendelkezünk komoly sávszélességgel, a kiszolgálószerverek borzasztóan lassúak, így akár egy teljes délután is rámehet a gép frissítésére (a letöltést ráadásul egy közel félórás telepítés is követi). Persze ez még nem jelenti a világ végét, de az ember hajlamos rossz néven venni, hogy a kicsomagolást követően nem veheti azonnal birtokba a konzolját, annak minden funkciójával egyetemben.

(FIGYELEM: Ha tervezed egy Wii U beszerzését, és még a te géped is igényli az alapfrissítést, akkor a folyamat során semmiképp ne kapcsold ki a konzolt, mert az tönkrevághatja az egész gépet, plusz első lépésként érdemes letiltani az Auto Power Off funkciót is, nehogy a gép kapcsolja ki magát a hosszúra nyúló update alatt!)

Ha túl vagyunk a macerás első lépéseken, akkor jön egy újabb kellemetlen, a Nintendo által nem különösebben reklámozott részlet: a Basic csomagban helyet foglaló konzol ugyan 8 GB-os háttértárral rendelkezik, ez azonban nem használható fel szabadon, lévén az operációs rendszer és a frissítések is ezen a 8 GB-on „élősködnek" (ugyanez igaz a 32 GB-os modellre is), így az első bekapcsolást (és frissítést) követően nagyjából 4 GB felhasználható helyünk marad. Még szerencse, hogy az USB-ken keresztül könnyedén csatlakoztathatunk pendrive-okat és külső háttértárakat a géphez, továbbá adott az SD-kártyás bővítés is, és nemcsak mentéseket tárolhatunk ezeken az eszközökön, de akár demókat és teljes játékokat is futtathatunk róluk.



„Habár nem akkora forradalom, mint amilyen a Wii volt a maga idejében, de a Wii U így is izgalmas, sok lehetőséget rejtő konzol."

NINTENDO WII U TÁBLAKONTROLLER

A Nintendo Wii U egyik legnagyobb újdonsága a speciális táblakontroller, amely nem csak egy plusz dimenziót képes hozzáadni a játékokhoz, de olyan hétköznapi tevékenységekre is alkalmas, mint az interenetes böngészés, a filmnézés, a videochatelés, vagy a YouTube-on való szörfölés. Mivel az új konzol kapcsán mindenki elsősorban erre a kontrollerre kíváncsi, így most töviről-hegyire bemutatjuk a formája ellenére is abszolút kényelmesen használható speciális készüléket.

ANALÓG KAROK

A táblagép rendelkezik minden olyan gombbal, amire egy profi kontrollernek szüksége lehet, így itt is találhatunk analóg kart a bal és jobb oldalon.

D-PAD

Nem hiányozhat a D-pad sem a kontrollerről, a négy „irány" kialakítása tökéletes, könnyen hozzáférhető, és gombok villámgyorsan reagálnak.

NFC OLVASÓ

Van NFC (Near Field Communications) technológia is a tabletben, így a Skylandersnek már nem lesz szüksége külön portálra a Wii U-hoz.

HANGSZÓRÓK

Ha nincs bekapcsolva a TV, akkor sem kell lemondanunk a hangokról, hiszen a kontroller két hangszóróval is fel van szerelve, így garantálva a „majdnem" surround élményt.

MIKROFON

A tablet mikrofonnal is el van látva, ami nem csak a videochat során jön jól, de később a játékok is kihasználhatják, akárcsak a Nintendo DS-eknél vagy a PlayStation Vitánál.

HOME GOMB

A Home gomb minden helyzetben (játék közben is) a menüt hívja elő, és tallózhatunk a különböző programok és beállítások között, anélkül, hogy megszakítanánk a háttérben futó folyamatot.

KAMERA

Az előlapon egy 1,3 MP-es kamera is található, amivel nem csak a Mii karakterünkhöz készíthetünk képeket, de a videochathez is elengedhetetlen.

X, A, B, Y GOMBOK

Teljesen hagyományos kontrollergombok, amelyek az Xbox 360 játékosokat jól össze fogják zavarni, hiszen itt az X, A, B és Y gombok el vannak forgatva.

START ÉS SELECT GOMBOK

Szintén régi ismerősök azok számára, akik valaha játszottak már konzolon. Használatuk főleg a játékok menüjében lesz fontos.

BEKAPCSOLÓGOMB

Természetesen a tabletről nem hiányozhat a Power gomb sem, a készülék (és maga a konzol) kapcsolható ki és be vele.

TÖLTÖTTSÉGJELZŐ

A tablet akkuja nagyjából 2-3 órás üzemidővel bír. A kontroller merülését egy külön led jelzi, ilyenkor érdemes az eszközt azonnal a hálózatra kötni a saját töltője segítségével.

TV CONTROL GOMB

A TV Control gomb segítségével a táblakontroller érintésérzékeny távirányítóvá alakítható, amivel a tévénket vezérelhetjük, viszont egyetlen érintéssel visszatérhetünk a Wii U menübe is.

HANGERŐSZABÁLYZÓ

Mivel a kontroller rendelkezik hangszórókkal, így egy hangerőszabályzó is helyet kapott a tableten, méghozzá nem görgős, hanem csúszkás megoldásban.

INFRAVÖRÖS ÉRZÉKELŐ

Habár a kontroller Bluetoothon keresztül tartja a kapcsolatot az alapgéppel, található rajta infravörös szenzor is, amit a Sensor Bar érzékel, illetve a távirányító funkciónál is van szerepe.

KIHÚZHATÓ STYLUS

A gép hátuljában elrejtve található a hagyományos Nintendo stylus, amivel a képernyőt böködhetjük, ha az ujjunk nem felel meg hozzá.

BUMPEREK

Szintén hagyományos kontrollergombok, amelyek a tablet felső részén helyeszkednek el, használatuk abszolút kényelmes.

TÖLTŐ- ÉS FEJHALLGATÓ-BEMENET

A kontroller rendelkezik saját, hagyományos jack-dugós fejhallgató-bemenettel, emellett található a tablet saját töltőjének a csatlakozója.

TRIGGER, AVAGY RAVASZ

A kontroller azon gombjai, amelyeknek használatát szokni kell, főleg a tablet alján való elhelyezkedésük és a kis méretük miatt.

SZINKRONIZÁLÓ GOMB

A Wii U csomagban található táblakontroller és az alapgép szinkronizálására szolgáló, rejtett gomb, amit egy vékony, tűszerű tárggyal tudunk benyomni.

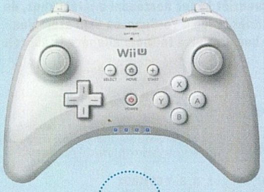
ESSÜNK NEKI

A kezdeti bosszúságokon túljutva szerencsére már sokkal pozitívabb tapasztalatok következnek. Az első és legfontosabb dolog maga a táblakontroller, ami a Wii U legnagyobb dobása a konkurenciával szemben. Az első pillantásra elég furának tűnő eszköz fogása abszolút kényelmes, és a súlya is rendben van. Az analóg karok, a D-pad és a jobb oldali gombok használata az első perctől evidens, egyedül a bumperek és ravaszok elhelyezését kell szokni, de pár óra használatot követően már olyan, mintha Wii U kontrollerrel a kezünkben születtünk volna. Egyedül az X360-hoz szokott játékosok lesznek majd bajban, hiszen a Nintendo konzolja is az X, A, B, Y gombkiosztást használja, csak épp elforgatva, így muszáj lesz levetkőzni a több éves reflexeket a Wii U-s játékok nyüstölése közben.

A gomboknál persze sokkal fontosabb a kontroller lelkét képező 6,2 hüvelykes kijelző, ami ugyan meg sem közelíti a jelenleg kapható csúcs-tabletek színvonalát, de ez egyrészt érthető, hiszen a teljes Wii U csomag kerül annyiba, mint egy iPad Mini, másrészt nem is nagyon hiányzik a „retina"-felbontás. A képernyő 854x480 pixeles és rezisztív érzékelőket tartalmaz, így az a Nintendo korábbi érintőképernyős készülékeivel ellentétben az ujjunkkal is szinte tökéletesen használható; a kontrollerből kihúzható stylus valószínűleg csak nintendós hagyomány, aki nem szokott hozzá a különböző DS-eken, az valószínűleg csak rajzoláshoz fogja használni, ha egyáltalán. Persze nemcsak a képminőségben marad el a táblakontroller napjaink tabletjeitől, de az érintésérzékelésben is, így néha kétszer is meg kell bökni a kijelzőt, hogy felfogja a szándékunkat, ám összességében ezen a téren sem érheti panasz a Nintendo megoldását.

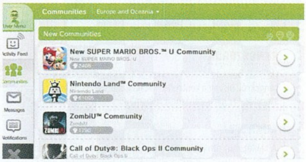
Ami igazán érdekes a kontrollerrel kapcsolatban, hogy egészen másfajta használatot igényel, mint a Wii, az X360, vagy a PS3. Míg ezeknél a gépeknél a kontrollert tartva folyamatosan a tévé képernyőjét figyeltük, addig a Wii U esetében annak sokszor csak másodlagos szerep jut, főleg a menük esetében, hiszen a táblakontrolleren jelenik meg – de azoknál a játékoknál is felfedezhető ez, amelyek streamelik a képet a tabletre, hiszen ebben az esetben ösztönszerűen a kis képernyőt fogjuk nézni (még ha itt kicsit rosszabb is a minőség) és nem a televíziót. Mindez persze megváltozik, ha kooperatív módban játszunk, vagy ha a tablet képernyője csak kiegészítő információkat (térkép, készlet stb.) nyújt, azonban annak, hogy a Wii U kézi konzolként is használható, van egy tagadhatatlan előnye: csökkenti a viszályt a nappaliban. Amíg ugyanis a kontroller képernyőjén is tudunk játszani, addig nyugodtan el lehet kapcsolni a tévét, apu meg tudja nézni a híradót, a húgod a „Barátok közt"-öt, de az sincs kizárva, hogy veled párhuzamosan valaki egy másik konzolon játsszon. És a Wii U nemcsak arra alkalmas, hogy zavartalanul, vagy másokat kevésbé zavarva játszhass, de a maga

PRO CONTROLLER



A táblakontroller mellett a Wii U játékok jelentős része felismeri a Wii-hez mellékelt WiiMote irányítót is, ám a Nintendo nem elégedett meg ezzel, a konzol mellé készített egy Pro Controllert is, ami lényegében úgy néz ki, mintha egy utángyártott Xbox 360 kiegészítő lenne. A „különleges" periféria vagy a ZombiU gépcsomag részeként, vagy külön vásárolható meg, és főleg akkor van értelme a beszerzésének, ha nem vagyunk kibékülve a táblakontrollerrel, és az azt nem igénylő játékokkal a megszokott forma kézbevételével szeretnénk játszani.

A Wii U főmenüje egyáltalán nem követi a manapság divatos trendeket, egyszerűség és letisztultság jellemzi



neméban forradalmi kontroller segítségével nézhetsz filmeket és sorozatokat (már ha olyan helyen laksz, ahol a Netflix és a Tviii elérhető), tallózhatsz a YouTube videók között, internetezhetsz a beépített böngésző segítségével, vagy videochatelhetsz az ismerőseiddel – mindez a kézben tartott érintésérzékeny képernyőnek és a virtuális billentyűzetnek köszönhetően sokkal praktikusabb és gyorsabb, mint bármelyik másik konzolon. A két képernyőnek (egy a kontrolleren, egy a tévén) ráadásul megvan az az előnye is, hogy képes két különböző tartalmat közvetíteni, ami egészen új távlatokat nyit az egy szobán belüli (azaz családi vagy baráti környezetben zajló) kooperatív vagy kompetitív játékmenetben. Végezetül pedig azt sem szabad elfelejteni, hogy a kontroller az alapgéptől távol (nagyjából 10 méteren belül), akár a fal túloldalán is vígan működik, szóval kényelmi szempontból a Wii U simán kenterbe veri az összes vetélytársát.

> **„Amennyire újszerű és sokrétű a Wii U táblakontrollere, annyira idejétmúlt és logikátlan a konzolon található operációs rendszer..."**

KŐKOR A WII U-N

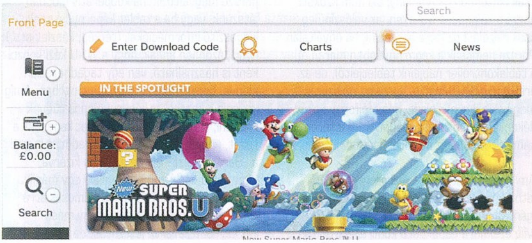
A Wii U táblakontrollere tehát valóban egy előremutató eszköz, azonban az új konzolnak vannak olyan aspektusai, amelyek láttán egy X360-on és PS3-on edződött játékos csak a fejét fogja. Maga az ötlet, hogy a gép egyszerre mutatja számunkra a menüt (a kontrolleren) és a közösségi térként funkcionáló Miiverse-et (a tévén) egész jó, a dizájn megítélése pedig szubjektív, bár szerintünk a „jópofa" gombokkal operáló, a Wii-ről megörökölt ikonsorokat tartalmazó felület 2013-ban már kicsit ódivatú. Persze az a legkevesebb, hogy a kezelőfelület nem követi a trendeket – az viszont már egyáltalán nem megbocsátható, sőt, egészen érthetetlen, hogy a Wii U-n futó operációs rendszer mennyire lassú és elavult. A programok megnyitása, sőt, néha még a menük közti váltás is hosszú másodperceket igényel, és az egész dühítően hatványozódik, mikor az ember a Settings menü mélyéről szeretne előbányászni valamit, mondjuk azt, hogy a gép ne kapcsolja ki magát egy óra után (akár játék közben is). És ez még csak a kezdet, hiszen minél több időt töltünk a rendszer felfedezésével, annál több bosszantó dologba botlunk. A Wii U menüje nemcsak lassú, de használata sokszor feleslegesen körülményes is. Ha például megszakad egy eShopos letöltésünk, akkor a gép képtelen folytatni azt, az egészet az elejéről kell kezdeni, viszont csak azt követően, hogy töröltük a korábbi fájlokat. Ehhez ki kell lépni a boltból, irány a beállítások, azon belül a háttértár, törlés, aztán vissza a boltba. A menük sebessége mellett ez akár két percbe is telhet, ám még csak nem is ez a legidegesítőbb, hanem az, hogy a letöltés újraindításakor a rendszer nem küld egy üzenetet, hogy „töröld kérlek a régi fájlokat, mielőtt újra nekiállsz", hanem magadtól kell rájönnöd, hogy miért nem akar újra felbukkanni a letöltést jelző csík.

Ha pedig a letöltéseknél tartunk, ezek idejére érdemes már jó előre programot szervezni, ugyanis nemcsak a kötelező frissítések lassúak, de minden más is. Az eShop egyetlen demóját, a 1,2 GB-os FIFA 13-at például több mint két órán keresztül töltöttük le, és nem a sávszélességgel volt a gond, hiszen tesztként ugyanekkor leszedtünk egy 1 GB-os játékot is az Xbox Live-ról, méghozzá 15 perc alatt.

A rendszer ráadásul nemcsak lassú és körülményes, de egyes részei teljesen illogikusan lettek megalkotva. A profilunk például teljes egészében a géphez van kötve, tehát ha megvásárolunk valamilyen digitális tartalmat, és tegyük fel, elromlik a gép, akkor minden megy a levesbe, és csak telefonos (!!!) úton lehet elérni, hogy a Nintendo a korábban kifizetett dolgokat az új gépünkhöz kösse – de ez esetben is csak akkor, ha a hiba beletartozik a garanciálisan javítható problémák körébe. Ugyanilyen érthetetlen annak a nintendós „betegségnek" a jelenléte is, hogy bizonyos játékoknál (pl. New Super Mario Bros. U) a gépen található összes profilra mindössze három mentési hely jut. Ez egy kézi konzolnál még csak-csak elmegy, de egy otthoni gépnél, amin a család összes tagjának külön profilja lehet, azért elég nevetséges, hogy a negyedik játékosnak az előző három mentései közül kell törölnie egyet, ha szeretne egy teljesen új kalandot indítani. Persze számunkra ugyanilyen megmagyarázhatatlan dolog az is, hogy egy nagy nehezen letöltött demót miért csak ötször lehet elindítani...

VAN REMÉNY!

Mindezek a furcsaságok és anomáliák persze ideiglenesek, a Wii U-t kiszolgáló szerverparkot lehet bővíteni, a körülményes menüt és a lassúságot pedig könnyedén lehet orvosolni újabb



A Miiverse a Wii U saját közösségi tere (szinte szó szerint). Elsőre ugyan elég zavarosnak tűnik, de idővel (főleg valódi barátokkal) könnyen le lehet veszni benne.

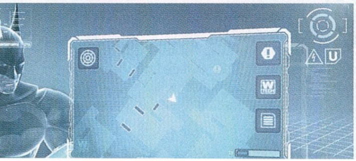
● Habár már a megjelenéskor számos játék elérhető volt a Wii U-ra, azért a vásárlásra csábító címekre még várni kell

szoftverfrissítésekkel, ehhez csak az kell, hogy a japán cég meghallja a panaszokat. Erre pedig van remény, hiszen bár a Nintendo csökönyös egy cég, azért ők sem zárkóznak el a fejlesztések elől. Ezt bizonyítja az új Miiverse is, ahol már nem megjegyezhetetlen számsorokat kell bepötyögni ahhoz, hogy valaki a barátunk legyen, hanem könnyedén be tudjuk jelölni a másikat. A rendszer ezen része amúgy pont annyira nehézkesen kezelhető, mint a többi, de tartalmaz jópofa ötleteket – például egészében olyan, mintha egy nintendós közösségi oldalon lennénk: nem muszáj mindenkit barátnak jelölni, lehet szimplán követni is az embereket, és így is láthatjuk a publikusra állított tevékenységeiket. A Miiverse-ben minden egyes játék és alkalmazás külön közösségként jelenik meg, ahová bárki kedve szerint posztolhat képeket (akár screenshotokat is a játékból), rajzokat vagy szöveges üzeneteket. A Miiverse elsőre borzasztóan kaotikusnak és idegennek hat, de ha szentelünk egy kis időt a rendszer megismerésére/megértésére, akkor könnyen rá is kattanhatunk a használatára, és aktív résztvevői lehetünk az amúgy pezsgő közösségi életnek.

RÉGIBŐL ÚJ!

Habár biztos sokan lesznek, akiket ez különösebben nem mozgat meg, de a Wii tulajdonosok számára fontos tényező lehet, hogy a Wii U mennyire kompatibilis visszafelé. Nekik jó hír, hogy az összes korábbi kiegészítő (WiiMote, Balance Board stb.) használható az új géppel, és a Wii játékok 90%-át is „megeszi" a gép. Maga a rendszer amúgy itt is elég „érdekesre" sikeredett, hiszen ahhoz, hogy játszhassunk a korábban beszerzett programokkal, a főmenüben el kell indítani a Wii opciót, ezt követően a rendszer lényegében Wii-ként indul újra, és már játszhatunk is porosodó kedvenceinkkel. Egy teszteléstt mindenképpen megér ez a lehetőség, ugyanis a korábban maximum 576p-ben futó programok

● Noha a játékfelhozatal tele van nagy nevekkel (mint pl. Batman), a Wii U funkcióit egyelőre kevesen használják ki



szinte új életre kelnek, szebb színek és élesebb képek várják a játékosokat. Ráadásul ma már kis ügyeskedéssel fillérekért lehet beszerezni az igazán ütős „Wii-klasszikusokat", és látva a Wii U nyitó játékkínálatát, erre szükség is lesz, ha szeretnénk kihasználni vadonatúj konzolunkat.

KIVÁRÁSOS HELYZET

Sokszor leírtuk már, és most is muszáj megjegyezni: egy új konzol csak akkor lehet sikeres, ha valóban színvonalas, egyedi játékok jelennek meg rá. Noha tavaly év végén a Wii U hatalmas sláger volt a tengerentúlon, az eladási adatok sokkal inkább következtek a karácsonyi őrületből, mintsem a gép és a hozzá megvásárolható játékok minőségéből. Habár a Wii U-ra kapható programok listája tele van impozáns nevekkel (Assassin's Creed III, Darksiders II, Batman: Arkham City – Armored Edition, CoD: Black Ops II, FIFA 13, Mass Effect 3 stb.), ezen játékok szinte egyike sem él a konzol nyújtotta új lehetőségekkel, azok a programok (New Super Mario Bros. U, ZombiU, Nintendo Land) pedig, amelyek kihasználják a gép specifikációit, egyáltalán nem jelentenek akkor vonzerőt, hogy egy átlagjátékosnak érdemes lenne miattuk kifizetni egy teljes program árát, plusz megvenni egy közel 100.000 forintos konzolt.

Félreértés ne essék, a Wii U nem egy halva született ötlet, sőt, van helye a piacon, még úgy is, hogy az „erejét" tekintve nem meghaladja, csupán épphogy beelőzi a PlayStation 3-at és az Xbox 360-at. A Nintendo új konzoljában bőven van potenciál, köszönhetően a vadonatúj, egyelőre viszont kihasználatlan táblakontrollernek. Az érintőképernyő, a plusz egy, a játékosokat egymástól elszeparálni képes megjelenítőfelület, a kamera, a mikrofon, a beépített mozgásérzékelő és a giroszkóp rengeteg új lehetőséget tartogat, és szinte biztos, hogy a játékvilág kreatív elméi már azon dolgoznak, hogy egy új, eddig sosem látott játékba építsék ezeknek a használatát. A Wii U egyediségét kiaknázó játékokra tehát még várni kell, és mi is csak azt tudjuk tanácsolni, hogy amennyiben gondolkodtok egy új Nintendo-konzol beszerzésén, úgy várjatok még vele, több okból is. Egyrészt, mert a konzolt működtető rendszer finoman szólva is kiforratlan, másrészt nincsenek még rá olyan programok, amelyek láttán az ember azt kiáltaná, hogy „nekem ez mindenképpen kell!". Nem szabad elfeledni azt sem, hogy a Nintendo eShopja lényegében kong az ürességtől, a cikkünk írásakor csupán egyetlen demó (FIFA 13) tölthető le, a megvásárolható játékok száma sem lépi át a két tucatot, és a kiegészítő programok között is a YouTube az egyetlen, amiért érdemes megnyomni a letöltés gombot. Mindezeket figyelembe véve, továbbá abban bízva, hogy a bevezető ár idővel olvadni fog, mi azon az állásponton vagyunk, hogy nem szabad lemondani a Wii U-ról, de a beszerzésére nem a mostani a legoptimálisabb időpont. ●

NEW SUPER MARIO BROS. U

Nincs új Nintendo konzol Mario nélkül, így a japán cég legnépszerűbb játékhőse természetesen nem hagyhatta ki a Wii U megjelenését sem. Megérkezett a New Super Mario Bros. U, ami inkább szép, mintsem forradalmi.

Rögtön az elején érdemes leszögezni, hogy bár imádjuk Mariót, a Wii U-s debütálása nem sikerült olyan fergetegesre, mint amilyennek vártuk, vagy amennyire magának a konzolnak szüksége lett volna egy erős húzócímre. Na persze ez nem azt jelenti, hogy a New Super Mario Bros. U rossz játék, erről szó sincs, csupán a valódi újdonságok hiánya, és az új konzolban rejlő lehetőségek nem túl merész kiaknázása miatt vagyunk egy kicsit csalódottak. Amit kapunk, az a Mariótól és a Nintendótól megszokott profi minőség, tehát az, amit az elmúlt években már megszokhattunk, egy hajszállal sem több.

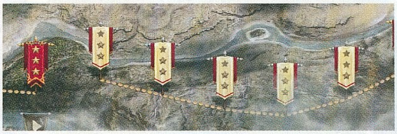
Ahogy az lenni szokott, ismét Peach kiszabadítása végett kell keresztülvágnunk az egybefüggő, rengeteg pályát magába foglaló térképen, ahol (a vérprofik legnagyobb bánatára) az első szintek bizony elég langyosak egy átlag Mario-játék nehézségéhez képest. Ez persze valahol érthető, hiszen a japán cég vélhetőleg számolt azzal, hogy az új konzollal új közönség is érkezik Mario mellé, és őket talán nem kellett volna már az első szinteken elüldözni a frusztráló nehézséggel. Idővel persze bemelegszik a játék, és az évek óta a vízvezeték-szerelővel tartó hardcore rajongók is megkapják, ami nekik jár. És nemcsak a hagyományosan a Bowserrel történő küzdelemig tartó kampányban, hanem a Challenge módban is, ahol a sztoriból kiemelt, plusz egészen új pályákon tehetjük próbára az ügyességünket öt különböző kategóriában, akár kooperatív módban is – itt egy játékosnak jut a tablet, a többieknek pedig a Wiimote, és az új kontrollerrel felszerelt egyén az érintőképernyőt használva segítheti a pajtásait.

Sajnos az NSMBU Wii U-s „újításai" nagyjából ki is merülnek ennyiben, hacsak nem számoljuk ide, hogy a Miiverse már integrálva van a játékba, így annak térképén üzeneteket olvashatunk és képeket kaphatunk másoktól, továbbá mi is hátrahagyhatunk hasonlókat. Érdemes még megemlíteni azt is, hogy az új Mario gyönyörűen fest HD-ben, a pályák tarkasága és ötletessége a Rayman: Origins pazar világával vetekszik. A New Super Mario Bros. U tehát tényleg egy élvezetes és tartalmas játék, csak alig nyújt többet, mint az elmúlt időszakban megjelent néhány elődje. ●

78%

BLOOD & GLORY: LEGEND

Ugyan nemsokára itt a Spartacus című sorozat befejező évada, ám ha addig nem bírod ki fröcsögő vér és kardpengék ütemes csattogása nélkül, akkor a Blood & Glory folytatását neked találták ki.



Rögvest a nyitóanimációk során kiderül, hogy a fentebb említett televíziós szériával való összevetés nem véletlen, hiszen a Glu Mobile népszerű játékának folytatása nemcsak hogy ugyanabba a korszakba vezet vissza, mikor gladiátorok harcoltak a római arénákban, hanem vizuális megvalósításában, sőt még a történet főbb vonalaiban is igencsak emlékeztet a Starz csatorna kedvencére. Merthogy nemcsak puszta aprításból áll a Legend, hanem bizony történetet is szállít, még ha nem is éppen eredetit: egy Crimson nevű harcos bőrébe kell bújnunk, aki – miután családját lemészárolják – kénytelen élethalálra menő küzdelmeket vívni gladiátorként a birodalom különböző arénáiban.

TÖLTSD LE MOST!

A QR kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez.

ADATOK

KIADÓ **Glu Mobile**
FEJLESZTŐ **Glu Mobile**
MŰFAJ **akció**
ÁR **ingyenes**

GRAFIKA: **85%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **74%**

PRO
Korrekt harcrendszer rendes fejlődéssel megtámogatva. Plusz a grafika sem rossz.

KONTRA
Nehezen indul be, és néha könnyű belezavarodni a küzdelmekbe.

78%

Emberünk persze nem éri be az elé kerülők felszeletelésével, hiszen véres bosszút forral, és nem kisebb dolgot tervez, mint a császár megölését. Az igényes rajzokon, képregényes formában kibontakozó sztori azonban az egyik legkevésbé érdekes része a Glu játékának, ugyanis maga a küzdelem sokkal, de sokkal több izgalmat rejteget.

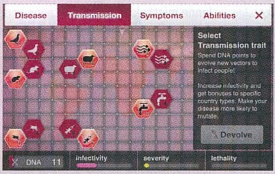
Az érintőképernyőn végzett ujjmozdulatainkkal vezérelhetjük harcosunkat, és habár az irányítás nem a legegyszerűbb, a csaták során megannyi mozdulatot sajátíthatunk el, a kitérésektől kezdve egészen a pazar kontratámadásokig, így aztán egy idő után igazán látványos párbajokba bocsátkozhatunk. Egyedül az zavaró, hogy a nagy vagdalkozásban néha elveszíthetjük a fonalat, illetőleg sokáig nem túl izgalmasak a párbajok: az ellenfél támadásait pillanatok alatt fel lehet térképezni, majd egy könnyed hárítás vagy kitérés után máris kardélre hányhatjuk a szerencsétlent.

Karakterünk a küzdelmek során természetesen aranyat, tapasztalati- és skillpontokat is gyűjtöget, így egyre magasabb szintű harcossá válhatunk, akinek már dukál a drágább, ám sokkal komolyabb felszerelés is. A mobilos trendnek megfelelően bármikor vásárolhatunk kiegészítőket valódi pénzért is, de a Glu fejlesztőinek becsületére legyen mondva, hogy a játék során jól harcolva simán gyűjthetünk annyi aranyat, hogy a legszükségesebb dolgokat megvehessük magunknak. Az extra cuccokat viszont valódi anyagi ráfordítás nélkül aligha birtokolhatjuk.

A grafikára nem lehet panasz, sőt, egészen elképesztően jól néz ki a játék, a kamerába fröccsenő vérpermet és a már-már filmzenei minőséget idéző aláfestő muzsika pedig igencsak megadják a hangulatot egy kis ókori mészárláshoz.

PLAGUE Inc.

A világvégét nem a maják, hanem a Ndemic Creations fejlesztői hozták el 2012-ben, ugyanis a Plague Inc. célja nem más, mint a föld népességének teljes kiirtása.



Hány és hány olyan filmet, játékot tudnánk felsorolni, melyben a főhős célja egy, az emberiség kipusztulásával fenyegető vírus elszabadulásának megakadályozása. A Ndemic Creations fordított egyet a feláláson, a Plague Inc.-ben ugyanis a fertőzés elterjesztése és a planétánk elnéptelenítése képezi a játék lényegét. Választhatunk bakteriális, gombás, vírusos és egyéb alattomos megbetegedési fajták közül (de szóba jöhet akár az elszabadult biológiai fegyver is), amik mind-mind más és más stratégiát igényelnek részünkről.

Alaposan át kell gondolnunk a dolgot, hiszen könnyen múlhat apróságokon a siker. Például, hogy milyen tünetegyüttest okoz a fertőzés, hogyan mutálható, milyen vírushordozók segítségével terjed, mi a kirobbanás földrajzi helye (nagyon fontos elem, hiszen a gazdag, fejlett országokból nehezebb elterjeszteni a járványt, mert komolyabb az egészségügyi rendszer), illetőleg hogy egy egyszerű, de virulens baktériummal próbálkozunk, vagy inkább egy nagyon lassan, ám szinte észrevehetetlenül terjedő gombás kórokozóval. Ezt ránk bízza a játék, a megközelítési lehetőségek sora pedig csaknem végtelen, éppen ezért sokadszor újrajátszva is igen szórakoztató a Plague Inc.

ADATOK

KIADÓ **Miniclip**
FEJLESZTŐ **Ndemic Creations Ltd**
MŰFAJ **stratégia**
ÁR **ingyenes**

GRAFIKA: **85%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
Összetett, szórakoztató és élvezetes. Az alapötlet pedig magában egy hatalmas plusz pont.

KONTRA
Nem nagyon van mibe „belekötni".

90%

Miközben versenyt futunk az idővel, illetőleg az országok kutatócsoportjaival, akik a kórokozónk felfedezését követően azonnal nekiállnak elkészíteni az ellenszert, közben arra is figyelnünk kell, hogy ne tudják megakadályozni a betegség folyamatos terjedését, például a vírushordozó kisállatok beoltásával vagy a fertőzöttek karanténba helyezésével. Ehhez rendszeresen módosítanunk kell gonosz kis jószágunk genetikai alapkódján, amit a megfertőződött betegek és országok után járó DNS-pontok segítségével tehetünk meg. Értelemszerűen minél halálosabb a változtatás, annál több pontra lesz szükségünk – ám érdemes itt is mérlegelni a lehetőségeket, figyelni a világtérképen a járványunk terjedési útvonalát, valamint az egyes országok védelmi reakcióit, amiket a képernyő tetején lévő hírfolyamban tarthatunk szemmel, és csak ezek fényében dönteni.

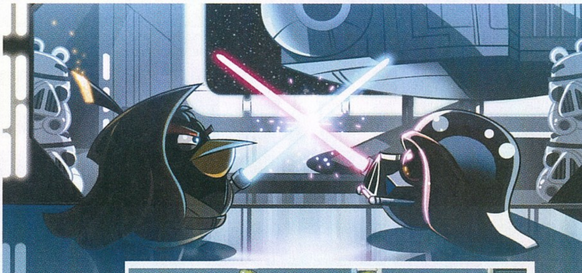
TÖLTSD LE MOST!

A QR kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

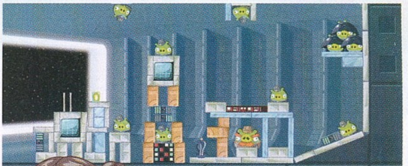
A Plague Inc. lenyűgözően összetett és precízen összerakott darab, az egyes játékhelyzetek szimulációja fantasztikusan élethűnek tűnik, és indie játék létére még szépen is néz ki. Csoda hát, hogy a világvége még sose volt ilyen szórakoztató?

ERŐ-SZAKOS HALLGATÓK

Angry Birds STAR WARS



[ÍRTA MIDNITE] **Az utóbbi másfél évben az Angry Birds kiegészítőkről szóló híreket olvastam fel magamnak altató helyett. Nem bántani akarom az agresszív madárkákat, de egy jó játék is holt unalmassá válik, ha csak a hátterek színe változik benne...**



Ezek után meglepetésszerűen jutottak fülembe a pozitív vélemények a legfrissebb Star Wars-os inkarnációról – főleg, mivel elsőre ocsmány násznak hangzik a két univerzum összeboronálása. A Jedik világát úton-útfélen minden játékkal próbálták már összehozni, vitatható sikerekkel – emlékezetes például a Kinect Star Wars táncprogram, melynek gurus videói rekord mennyiségű nézőt és gúnyos kacajt zsebeltek be... Így aztán furcsa csavar, hogy az Angry Birds esetében mennyire jól sült el dolog!

EGY ÚJ REMÉNY

A nyitógrafikán máris elkápráztat az a látványosan szellemes mód, ahogy a kamikaze madarakat a háborúzó csillagok világába helyezték – a csőrös Chewbacca, a tojásdad droidok és a disznófülű Halálcsillag azonnal felismerhetők, mind játékban betöltött funkciójukat, mind a filmes eredetijüket illetően. A felcsendülő Star Wars főcímdal szintén vidám színezetet kapott, és az ismerős „Réges-rég, egy messzi-messzi galaxisban..." felirat megjelenésével elkezdődik a mese a parittyából kilőtt lázadó madarak és a birodalom egy helyben röfögő seregei közti háborúról. Bátran kijelentem, hogy nem fog senki meglepődni a történet fordulatain, miközben követjük Luke „piros madár" Skywalker első ívét a birodalmi disznók felé, ahogy a dühösmadár-stílusban újragondolt Tatuin, Dagoba vagy Halálcsillag sem lesz meglepetés a megnyitható helyszínek kínálatában. Váratlan és meglepő viszont az a humor és szerető odafigyelés, amivel a két legenda fonalait egyetlen tökéletes alakú, megmosolyogtató gombolyagba csavarták.

HASZNÁLD AZ ERŐT!

Minden madár egy-egy Star Wars szereplő képességeit hordozza, felbukkanásuk sorrendje követi a film történetét. Bár a zene, a látványvilág és a pályaválasztó képernyő interaktivitása (tipp: bökd meg a malacokat!) is egyedi a sorozatban, mégis a madár-arzenál kapja a legjobb újításért járó babérkoszorút, ugyanis a változatos képességek kitapasztalása és használata újra kellemes kihívássá teszi a disznóbombázást.

Sima piros madárként kezd például Luke, aki Obi-Wantól megkapva a fénykardját szert tesz arra a képességre, hogy a kilövés után körbelengesse a kardot, puha vajként kaszabolva disznót és tereptárgyat egyaránt. Másik Jedi szárnyasunk, a csuklyás Obi egy kis hatósugarú Erő-lökettel küld meg bármit, amit a levegőből megcélzunk, rohamosztagos malacoktól a sivatagi tusken röfögőkig. Persze madárformában is Han Solo a leglazább, repülés közben tetszőleges irányba adhatunk le lövéseket pisztolyából – itt aztán sose lesz kétséges, hogy ő lőtt-e először, nem úgy, mint a kultikus jelenetben Greedóval. Chewbacca ebben az interpretációban is a nyers fizikai erejével operál, a többieknél háromszor nagyobb és szőrösebb „madár" minden akadályt legyőz (főleg fejeléssel), és a földet éréskor okozott kisebb földrengésben csúcsosodik ki a tehetsége. Ágyútöltelékként a kék madárnak megfelelő lázadó pilóták szolgálnak, és kész is az ideális csapat a birodalmi struktúrák szó szerinti megdöntéséhez.

Később (konkrétan a nemrég megjelent Hoth pályákon) csatlakozik pink szárnyasként Leia is a csapathoz, a hercegnő pedig egyfajta vonósugárral képes magával rántani bármit, aminek a közelében elsüvít. Bónuszként a droidos pályákon a Star Wars két híres robotját is parittyába vehetjük: R2D2 elektromos megrázkódtatásokat okoz környezetében, 3CPO pedig szelíd humorral darabokra hullik röptében.

AZ ERŐ VEZESSE A KEZED!

Bár a rohamosztagos páncélba gyömöszölt desznyók közt akad olyan, aki lézerlövedékeket ereget, ami odatévedő madarunkat képes a röppályáról letéríteni, az ellenfelek különösebb képességeket nem szereztek az utóbbi epizód óta. Persze Tie Fighter alakú, meg birodalmi egyenruhás malacok váltják fel a megszokott sertéseket, az izgalmat mégsem az ellenfelek, sokkal inkább környezetük okozza. Az Angry Birds Space-ből ismert gravitációs zónák, aszteroidaövezetek és szerkezetek ugyanis visszatérnek, sokszor egész kisbolygók csoportja közt alakítva ki manőverezhető területeket. Ügyesen kalkulálni, az ideális röppályát megtalálni a vákuumban pedig roppant nagy kihívás – igen, végre ismét az! Az unásig ismert csúzlizás így újra izgalmat jelent.

Úttörő változtatások nélkül, de számtalan szerethető, Star Wars témára felhúzott apróságggal a morcos szárnyasok elérték, hogy az űrbéli pályák kimaxolása (muszáj végigjárni a csőrös Jedik útját!) és a bónuszok megnyitása (mondjuk a szőnyegbombázással támadó Millenium Falcon) megint érdekfeszítő legyen. Akinek pedig se iOS-es vagy androidos telefonja, se tabletje nincs kéznél e célra, az Facebookon is megtalálja a madárkákat.

ADATOK

KIADÓ
Rovio

FEJLESZTŐ
Rovio

MŰFAJ
ügyességi, logikai

ÁR
0.99 euró

ÉRTÉKELÉS

Ha teljesen megcsömörlöttél az Angry Birds és/vagy a Star Wars franchise-októl, ez a játék akkor is jó eséllyel hozza vissza a kedved.

GRAFIKA: **86%**
HANG: **78%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

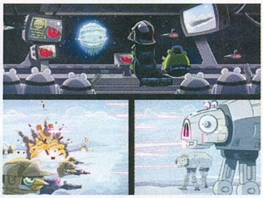
PRO

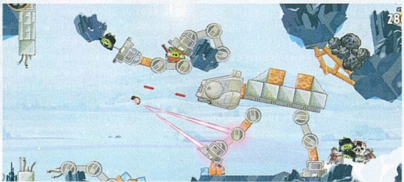
Két kiöregedett világ közös tojásából egy meglepően szellemes, szemrevaló és szerethető utód kelt ki, akivel jó játszani.

KONTRA

Játékmechanikailag változatlan darab, és ahogy eddig is, a prüntyögő hangok kavalkádja idegesítő tíz perc után.

81%





TÖLTSD LE MOST!

A QR kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

BATTLEFIELD 1942

[ÍRTA CHRIS] **Nemrégiben ünnepelte tizedik születésnapját a Battlefield-sorozat, amit szájtátva fogadtunk, hiszen számunkra nem is tűnt olyan távolinak az első rész megjelenése. Pedig jól jár az óránk, és a naptárunk is frissítve van: tényleg egy évtizede jelent meg a Battlefield 1942.**

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Akik az elmúlt éveiket még csak az Ablak-Zsiráf tanulmányozásával töltötték, azoknak elmondjuk, milyen program volt a Battlefield 1942. Az évszámból már valószínűleg rájöttetek, hogy egy második világháborús akciójátékról van szó, amelynek rengeteg frontján írhattuk újra a történelmet. Homokot nyeltünk az észak-afrikai tankcsatákban, elsőként tehettük lábunkat Franciaország partjaira a D-napon, megvívhattuk a Midway-szigeteki csatákat, harcolhattunk Sztálingrádban a keleti fronton, és németeket kergethettünk Berlin utcáin. Na igen, akkortájt hatalmas divat volt a második világháborús korszak, egymást érték a különféle akció- és stratégiai játékok, melyekben vagy Tigris tankokat kellett terelgetnünk, vagy BAR géppuskákat kellett markolásznunk. De a Battlefield 1942 különleges volt. Mérföldkő a játékipar történelmében, olyan program, amit mind a mai napig élvezet játszani, és jelentősége a modern multiplayer FPS-ek létrejöttében is vitathatatlan.

AZ ETALON

A BF1942 első ránézésre egyszerű Medal of Honor- vagy Call of Duty-koppintásnak tűnt, de már a Wake Island-es demó után hamar kiderült, hogy más, mint a konkurensei. Így visszanézve egy igazán különleges alkotásnak számított, ami az eltelt évek alatt számtalan folytatást, kiegészítőt és ezzel együtt hatalmas sikereket megélt. A játék legnagyobb erőssége abban rejlett, hogy az addigra már unalomig ismételt, hagyományos gyalogsági harcok mellett megjelentek benne a vezethető járművek, amelyek egészen különleges színt vittek a stílusba. Beülhettünk az amerikai Sherman tankokba, önjáró lövegekből szórhattuk az áldást a távolban lévő ellenfeleinkre, torpedókat eregethettünk ellenséges rombolókra a Midway-szigetek körül, vezethettük a híres japán Zerókat, sőt, még B-17-esekből is potyogtathattunk bombákat az ellenség fejére. Induláskor minden játékos ötféle kaszt közül választhatott: lehettünk mesterlövészek, tankelhárítók, utászok, szanitécek és rohampuskások, de ezeket a szerepköröket a későbbi játékokban persze már összevonták.

Fontos tudni, hogy az akkortájt megjelent Operation Flashpointtal ellentétben a BF1942 nem szimulátor volt, ami miatt rengeteg kritika érte a játékot. Itt a hangsúlyt sokkal inkább a játékélményre helyezték a készítők, aminek oltárán rengeteg valósághű elemet áldoztak fel. A tankok szinte másodpercenként képesek voltak tüzelni, lövegtornyaik nevetségesen gyorsan forogtak, a vadászgépek gyomrában pedig végtelen mennyiségű bomba várta a kioldógomb lenyomását. Ennek ellenére imádták a játékosok, köztük természetesen mi is, pedig nem volt könnyű helytállnia az akkortájt népszerűnek számító szimulátorok és Call of Dutyk viharában. A siker titka persze

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts
FEJLESZTŐ
DICE
MEGJELENÉS ÉVE
2002
MŰFAJ
FPS
MULTI
64 fős kompetitív

A ROVAT CÉLJA

Rovatunk célja, hogy olyan, tíz évnél idősebb játékokat mutassunk be nektek, amelyeket még ma is érdemes elővenni. A bevÁlogatási szempontok között viszont nem csak a minőség szerepel, de az is, hogy a játék gond és mindenféle extra bütykölés nélkül fusson a legújabb oprendszereken is.

Hiába telt el alig tizenegy év, a Battlefield 1942 még azon 3D-s játékok közé tartozik, melyeken az öregedés jelei túlságosan is látszanak. Nehéz elképzelni, hogy hihettük ezt akkor fotorealisztikusnak!

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

TANKBAN JOBB

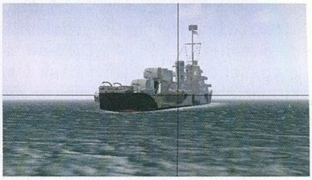
Ha tankot vezetsz, a belső gépágyúval próbáld meg elintézni az ellenséges gyalogságot, de figyelj, mert a külső lőállásból te is célponttá válsz! Ahhoz, hogy hatékonyan megsebesíts egy harckocsit, próbálj meg az oldalára vagy a hátuljára célozni, így jóval nagyobb sebzést tudsz okozni. Frontális találat esetén a sebzésed minimális, hátulról viszont dupla mértékű kárt tudsz okozni.

JIHAAD JEEP

A terepjárókat használhatod mozgó bombaként: egyszerűen csak vezesd bele őket az ellenséges páncélozott járművekbe, az utolsó pillanatban pedig ugorj ki belőlük. Ha elég nagy sebességgel mész, akkor megsemmisítheted vele a harckocsit. Ha utászként indulsz, megpróbálhatod indulás előtt teletömni robbanószerrel is, ezáltal még nagyobb robbanást okozhatsz.

JOGSI NEM ÁRT

A páncélozott szállítójárműben életerőt és lőszert vehetsz magadhoz, ha hátraülsz (3-6 gomb). Rázósabb terepeken óvatosan közlekedj, a nagyobb huppanókon könnyen sérülhet a masina, főleg a szállítójárművek érzékenyek erre. Jó tudni, hogy a lefektetett aknákon át is tudsz hajtani, ha elég lassan próbálkozol, ekkor viszont könnyű célponttá válhatsz a rakétavetős ellenfelek számára.



Még mai szemmel nézve is felfoghatatlan az a változatosság, amit a Battlefield csatatere nyújtott. A stílus más játékaitól eltérően itt nem kizárólag gyalogosan, de tankban, repülőben ülve is lehetett harcolni, sőt, csatahajók is voltak.

nemcsak a járművekben rejlett, hanem a pergő tempójú csatákban is, hiszen egy szerverre akár 64 játékos is becsatlakozhatott, így addig szinte sehol sem látott, hihetetlen háborús élményt biztosított a résztvevők számára. A járművek megjelenése, a különféle szerepkörök fontossága, azaz példa nélküli sokoldalúsága tette különlegessé a Battlefield 1942-t, ami tökéletesen ötvözte az Operation Flashpoint sokszínűségét a Medal of Honorok egyszerűségével. Annak ellenére, hogy egyszemélyes játékmódot szinte egyáltalán nem tartalmazott (csupán botok ellen játszhattunk a sima multis térképeken, „akik" rettentő idegesítően csaltak), és csak egy játékmód pörgött (a Conquest), mondhatjuk, hogy a Battlefield 1942 történelmet írt. Annak ellenére, hogy az elmúlt évek alatt készítőinek nagyon nehéz dolga volt lépést tartania a Call of Duty franchise-zal, mostanra már bebizonyosodott, hogy a DICE egy profi szakemberekből álló csapat, akiknek reméljük, hogy még rengeteg olyan játékot köszönhetünk a jövőben, mint amilyen a BF1942 volt.

A MOTORHEADTŐL A FROSTBITE 2-IG.

Nem szabad szó nélkül elmennünk a Battlefield 1942 alatt futó motor mellett sem, amit Refractornak hívtak. Ez a Codename Eagle-t jegyző Refraction Games saját készítésű rendszere volt, amit a Digital Illusions akkor kaparintott meg, amikor összeolvadtak a kis stúdióval. A motor időtállóságáról sokat elárul, hogy a Battlefield 1942 megjelenése után még számtalan játékban újrahasznosították azt, kezdve a Battlefield Vietnamtól a RalliSport Challenge-ig, a 2.0-s változata pedig olyan játékok megjelenítéséért felelős, mint a 2005-ben napvilágot látott Battlefield 2, a 2006-os Battlefield 2142, vagy a 2009-es Battlefield Heroes. Ez a grafikusmotor szinte sosem látott módon volt képes magas képkocka-frissítés mellett páratlan képi világot produkálni úgy, hogy sem poligonszámokban, sem effektekben nem volt hiány. Persze az idő vasfoga ezt is megrágta, és 2008-ban debütált a DICE saját készítésű motorja, a Frostbite, ami először a Bad Company alcímmel megjelent játékuk alatt duruzsolt. Ennek a 2.0-s változata fut pillanatnyilag a Battlefield 3 alatt, és sok programozó, valamint grafikus szerint az elmúlt évek egyik legjobb videojátékos technikai vívmánya, ami feltehetően még a következő generációs konzolokban is megállja majd a helyét.

HONNAN SZEREZHETEM BE?

Azok, akik lemaradtak az elmúlt évtized egyik legikonikusabb alkotásáról, most minden anyagi teher nélkül bepótolhatják a lemaradásukat, hiszen a Battlefield 1942 a sorozat 10. születésnapja alkalmából teljesen ingyen letölthetővé vált. A játékot tehát bárki beszerezheti, aki regisztrál az EA Origin szolgáltatásba, feltelepíti a klienst, és az Üzlet szekcióban rábök a Demos pontra. Itt megtalálhatjátok a Battlefield 1942 teljes változatát.

A SIKER ISKOLAPÉLDÁJA

A Battlefield 1942 a derült égből csapott le ránk, egészen a megjelenésig szinte semmit sem tudtunk annak svéd készítőiről, a Digital Illusionsről. Első játékuk, ami meghozta nekik a hírnevet, még Amigára jelent meg Pinball Dreams címmel, amit gyorsan követett a folytatás is, a Pinball Fantasies. Első felkapottabb PC-s játékuk az autóversenyzős Motorhead volt, de igazán híressé csak a 2002-ben piacra dobott Battlefield 1942 kapcsán váltak. A játék megjelenése után az anyagi siker sem váratott sokat magára, 2004-ben a kis stúdió értéke már elérte az 55 millió dollárt, amire persze nemcsak tőzsdei szakemberek, hanem a nagy kiadók is felfigyeltek. Ekkor vásárolta fel a Digital Illusions külsős részvényeit az EA (63%-os részesedés szereztek), amivel villámgyors növekedési pályára állították a csapatot (jelenleg közel 300 alkalmazottat foglalkoztatnak), így az időközben DICE névre keresztelt stúdió folytatta a Battlefield-orgiát: ütni kellett a vasat, amíg az meleg volt. Egy évvel az eredeti játék megjelenése után máris jött az első kiegészítő, a Road to Rome, pár hónapra rá pedig a következő, a Secret Weapons of WWII. Attól kezdve szinte évente érkeztek új Battlefield-játékok, amelyek egyre igényesebb, egyre sokoldalúbb, és egyre érdekesebb sorozatról tettek tanúbizonyságot.

Nem csoda hát, hogy könnyes szemmel tekintünk vissza a Battlefield 1942-re, hiszen rengeteg szép emlékkel párosítjuk a programot. Azok, akik játszottak az első résszel, jól tudják, milyen messziről is indult a széria. Mennyi fejlődésen, változáson esett át, milyen hatalmas különbségek és hasonlóságok vannak az első Battlefield-játék, és a tavaly megjelent legújabb rész, a Battlefield 3 között.

→ 92%

TORPEDÓVETÉS

Amennyiben torpedóbombázót vezetsz, próbáld meg minél alacsonyabb magasságból ledobni tölteteidet, ugyanis ha nem így teszel, akkor azok a hajó alatt fognak elsiklani. Ledobás előtt szinte a vízfelszínen kell repülnöd, s nem árt a sebességedből sem visszavenni. A torpedóvetés nehéz feladat, amit sokat kell gyakorolni, viszont segíthet, hogy az F9 billentyűvel kikapcsolhatod repülőgéped műszerfalát.

A FELLEGEK FELETT

A repülőgépek a legveszedelmesebb járművek a játékban, egyetlen pontos bombatalálattal képesek elpusztítani a harckocsikat – a szabadesésű bombákkal történő célzás viszont nagyon nehéz. Hozz létre egy saját többszereplős játékot, és gyakorold ott a bombavetés fortélyait. Használj joystickot a könnyebb irányításhoz, s mindig próbáld meg elkerülni a légelhárító ütegeket.

SZÍNHÁBORÚ

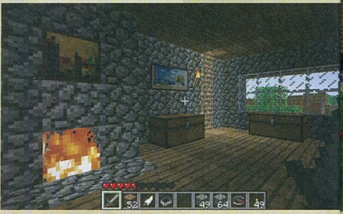
A Battlefield 1942-ben még nem volt egészen egyértelmű, hogy pontosan ki is az ellenség, és ki a csapattárs. A szövetséges egységek színe mindig kék, a tengelyhatalmaké pedig piros, társaid helyzetét pedig figyelemmel kísérheted a minitérképen. Bombázáskor, illetve mielőtt eleresztesz valamilyen nagyobb durranást, nézz rá a térképre, ugyanis itt még van baráti tűz.

HAJÓ, HA NEM JÓ

Minden hajón található valamilyen partraszállást biztosító jármű, valószínűleg egy ilyenben fogod te is megkezdeni a pályafutásodat az Omaha Beach pályán. Az ezek orrán található csapóajtókat a kurzormozgató nyilakkal lehet nyitni és zárni. Érdemes észben tartani azt is, hogy bár a csatahajók elviselnek rengeteg gránát- és bombatalálatot, de pár torpedó elég ahhoz, hogy elsüllyesszék őket.

MINECRAFT

A KEZDETEKTŐL NAPJAINKIG



[ÍRTA _CS_G] **A Minecraft valószínűleg minden idők legsikeresebb indie játéka, de a hatalmas érdeklődés nem volt borítékolható a program születésekor. A 2009-es, első megvásárolható változat megjelenését követően csak a teljes verzió debütálása után, 2012 januárjában sikerült elérni az egymillió eladott példányt. Ez a szám viszont tavaly decemberben már átlépte a 8,3 milliós darabszámot, és ha az összes platformot (PC, konzol, mobil) nézzük, akkor a 17,5 milliót! Minecraft rovatunk első részében most áttekintjük azokat a történéseket, amelyek által a játék olyan lett, mint amilyennek ma ismerjük, és ezek tükrében talán az is láthatóvá válik, hogy mennyi lehetőség rejlik még ebben a programban.**

2009. május 10.

Markus Persson, alias „Notch" ezen a napon kezdte el „Cave Game" című játéka fejlesztését, majd egy javaslat hatására néhány nappal később átkeresztelte a programot Minecraftra. Alig három nappal később elkészült az első játszható verzió, a 0.0.11 „alfa", ami mindössze három blokktípust tartalmazott, és csak egyszemélyes, Creative módban volt futtatható. Ezt követően a neten elindult a regisztráció lehetősége, és ezzel nagyjából egy időben megjelent a hivatalos fórum is.

Még ugyanebben az évben elkezdődött a multiplayer mód tesztelése, majd megjelent a Survival lehetőség is. Természetesen emellett több blokk, mob is bekerült a játékba – többek közt egy félreprogramozott disznónak köszönhetően létrejött a ma már emblematikussá vált creeper is. Ebben a korai formájában a játékot 2010 decemberében újra elérhetővé tették, ez a mai napig ingyenesen játszható „Classic" verzió, mely letölthető a **http://minecraft.net** címről.

2009. december 23.

A játék az úgynevezett „InDev" (In Development) fejlesztési fázisba lépett, és ezzel megjelentek a legalapvetőbb funkciók a Minecraft életében. Felbukkantak a fáklyák, megnyitható lett az inventory, váltakozni kezdtek a nappalok és az éjszakák, továbbá lehetővé vált a crafting, vagyis a barkácsolás lehetősége. Ez a funkció tette lehetővé, hogy a játékos a kibányászott elemekből új dolgokat hozhasson létre; első körben megjelentek a szerszámok, majd a páncélzat. Amit még fontos megemlítenünk, hogy ekkor vált először lehetővé a farmok létrehozása, így már nem volt muszáj vadászni az életben maradáshoz.

2009 2010

2010. február

A következő nagyobb lépés az „InfDev" fázis volt, melynek rövidítése a „infinite" szóból jött, ami a végtelen pályákra utal. A térképek eddig csak három méretben léteztek, de innentől a játékos mozgását követve generálódtak (erről bővebben a különálló keretes anyagban). Ezt követően létrejött az első heti jellegű frissítési forma, a „Seecret Friday", ami a következő újításokat hozta: létrejött a minecart (csillerendszer), megjelentek a barlangok és a hajók, illetve a dinamikus folyadékok is.

2010. június

A játék új verziószámot (1.0.1.) kapott és átlépett az „alfa" fázisba. Igazából ez egy elég rövid és közel sem végleges szakasz volt, ahol legfőbb újításokat szintén a heti frissítések hozták, melyek közül kiemelkedik a redstone megjelenése. Ezen újfajta ércnek köszönhetően már az elektromos szerkezethez hasonló gépeket is építhettünk, bár ekkor még elég korlátozottak voltak a lehetőségek. Fontos megemlíteni, hogy ekkortájt vált elérhetővé a Survival többjátékos verziója. Ebben a fejlesztési szakaszban jelentek meg először a biomok is, amelyek különböző időjárású és növényzetű területekkel színesítették a játék világát.

2010. október 30.

Megjelent az első halloween update, mellyel bevezették a nethert, más néven a Minecraft-poklot, így már plusz egy dimenzióban tehettünk kalandozásokat. Ebben a frissítésben jelent meg a ghast is, ami a nether legegyedibb ellensége, főleg irritáló sírása miatt...

2010.december 20.

A játék új verziószámot kapott (1.0) és „béta" verzióban futott tovább. Ekkor kapott egy alapos ráncfelvarrást a kliens (és a kezdőképernyőn először tűnt fel az új logó), valamint a további platformokra készülő változatokról is napvilágot látott két videó. Ezt követően megjelent a redstone-rendszerek egyik újabb fontos eleme, a piston (dugattyú), ami más kockák eltolására vagy épp odahúzására szolgál. Az 1.4-es frissítéssel érkeztek a farkasok, amiket a játékos már meg is tudott szelídíteni. A játékmenet a Mérföldkövek beépítésével kezdett testet ölteni, a korábbi teljesen kötetlen forma után célokat tűzve a játékosok elé, ezzel némileg segítve a kezdő játékosokat. Ezt a tapasztalati pontok bevezetésével egészítik ki, amiket a megölt ellenfelek után kaptunk, és ezek gyűjtésével érhettünk el új szinteket.

Bár teljes verziószámot végül nem kaptak, de az 1.9pre2 -es verzióban két igen fontos elemet is bevezettek. Az egyik a Brewing, melynek segítségével különféle italokat (potion) főzhettünk a megszerzett különleges tárgyakból. A másik az Enchanting, amivel a megszerzett tapasztalati pontjainkat használhatjuk fel, hogy eszközeinket különböző varázslatokkal tegyük erősebbé.

RÖVIDEN A VILÁGOK MÉRETÉRŐL

Az InfDev fázisban megjelent világ nem azért kapta a „végtelen" jelzőt, mert végtelen nagyságú, hanem mert a program a játékos mozgásának megfelelően végtelen mennyiségű „chunk"-ot tud generálni. Egy chunk egy 16x16 elem széles és 256 elem magas pályarészlet, melyből a játékos körül egyszerre 441 darabot generál a program. Ugyan a területek generálása nincs korlátozva, de a játékos által bejárható kockák mennyisége igen: minden egyes pálya, amit a Survivalben bebarangolhatunk, $2{,}62144 \times 10^{17}$ kockából áll. Ha ezen kívül megyünk, akkor beleesünk az "űrbe" és meghalunk.

2011. augusztus 6.

Megjelent az első hordozható Minecraft Androidra, majd körülbelül egy hónappal később iOS-re is. A cikk írásának időpontjában mindkét szoftver a 0.5.0-s verziónál jár, és egy eléggé visszabutított változatát képezik az eredeti játéknak, de folyamatosan fejlesztik őket.

2011. november 8.

Megrendezésre került az első hivatalos Minecraft-konferencia, a MineCon 2011, amin 24 országból több mint 4500 ember vett részt. Ezzel egy napon bejelentették az első hivatalos verziójú Minecraftot: az 1.0.0-t. A játék szinte minden téren tartalmazott újításokat: 6 új mob, köztük az első boss mob, az Ender Dragon, akit egy új világban, az Endben találhatunk meg; ez lényegében adott egy „végcélt" a Survival módhoz. Sok új tárgy és blokk is bevezetésre került, emellett rengeteg korábbi elemet (pár mob életereje, több hangeffekt és számos blokk kinézete) frissítettek. Emellett újabb hetenként megjelenő frissítéssorozatot vezettek be, és ezek „Minecraft Snapshots" néven mind a mai napig elérhetőek a mojang.com oldalán. Ezek a snapshotok tulajdonképpen kisebb előzetes frissítések, főleg a bugok kiszűrése érdekében. Az 1.0.0-s verzióról a PC Guru 2012/02-es számában olvashattok részletes tesztet.

Az 1.0.0. frissítéseiből külön ki kell emelni kettőt: az egyik az 1.3.1., ahol megjelent a demómód, ami lehetővé teszi, hogy egy térképen öt játékbeli napot játszhassunk ingyen, így kipróbálhatóvá vált a teljes játék is. Megjelent továbbá egy új játékmód, az Adventure, ami játékelemeiben megegyezik a Survival móddal, kivéve, hogy semmilyen szilárd blokkot nem tudunk kibányászni – ez a módozat kiküszöböli az egyedi pályákon történő csalást. Ehhez kapcsolódik az 1.4-ben megjelenő Command blokk, mellyel különböző parancsokat indíthatunk el redstone jelek segítségével.

2011. november 30.

Ez évben is megjelent egy halloween update, „Pretty Scary Update" néven, amibe az új bosst (Wither), a bájitalt dobáló boszorkányokat, és az új állattenyésztési rendszert is belevették.

2011. december 1.

Jens „Jed" Bergensten vette át a vezető fejlesztő helyét a Minecraftban, ám ez a változás eddig nem különösebben mutatkozott meg a játékban, hacsak abban nem, hogy a teljes verziók ritkábbá váltak, ellenben átfogóbb újításokat hoztak. A mostani fővonal a játék fejlesztésében a Survival mód bővítése, és az egyedi pályakészítés lehetőségeinek kitágítása.

2011 2012 2013

2012. május 9.

Megjelent az Xbox 360-as verzió első változata, melyet a későbbiekben hat kisebb-nagyobb frissítés követte. Erről a 2012/07-es számunkban olvashattok bővebb tesztet, illetve a PGO-n egy videotesztet is találhattok a játékról. Ez a verzió közelíti meg jelenleg a legjobban az eredeti Minecraftot.

2012. június 1.

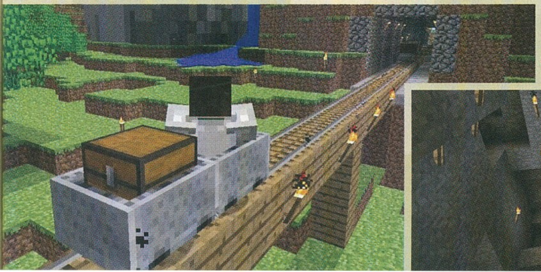
Megjelent a hivatalos LEGO Minecraft szett, amelyről szintén készítettünk egy videót, amit megtalálhattok a PC Guru Online-on. Ezen kívül a kezdetektől igen nagyszámú rajongói tárgy érhető el, a zokniktól kezdve egészen a vascsákány replikáig.

2012. november 25.

Párizsban második alkalommal került megrendezésre a MineCon, amit főleg azért érdemes kiemelni, mert mindössze két óra alatt elkelt rá az összes jegy. A nyitó ünnepséget megnézhetitek a YouTube-on, ahol egy, a miénkhez hasonló áttekintést is találtok, videós formában.

Mit hoz a jövő?

Egy biztos, a következő 1.5-ös verzió a „Redstone update" nevet viseli, így valószínűleg a szerkezetek kapnak egy alapos frissítést. Ezt februárra ígérik, lehet, hogy a következő számunkban már olvashattok is róla. Ezt követően – a Minecraft fejlesztői csapatát ismerve – semmi kiszámítható vagy logikus lépést nem várhatunk. Egy biztos, izgalmas és érdekes dolgok várnak még ránk ebben a játékban!



A felszín a jobb, vagy egy bánya mélye? Mindegy, csak alkoss, és érezd jól magad!

[ÍRTA JOHNBART] **Tobzódunk a külföldi, böngészős RPG-kben, törvényszerű volt hát, hogy előbb-utóbb kishazánkból is érkezik valami a témában – a magyar válasz a Drake Knight formájában lovagol böngészőnkbe, és bár a hazai lovagregény még nem tökéletes, mégis ígéretes.**

A mikor 2010 augusztusában Bate parancsára önként elmerültem a Shakes & Fidgetben, még nem sejtettem, hogy mennyire ráfüggök a német fejlesztők fantasy-paródiájára. Noha böngészős játékkal játszottam már azelőtt is (az eRepublik virtuális Magyarországának termeltem a GDP-t), az akkori tapasztalataim nem voltak túlontúl meggyőzőek (értsd: hamar beleuntam a kattintgatásba), nem gondoltam hát, hogy a Warcraft-fricskának induló online RPG tartósan a gép elé szegezne. Ez mindenesetre mégis megtörtént, így gondolom nem meglepő, hogy amikor Bate egy magyar fejlesztésű böngészős RPG bevizsgálására kért meg, rögtön rábólintottam a feladatra, s hamarost a Drake Knight tavaly szeptemberben útjára indított világában találtam magam...

„ÜDVÖZÖLLEK, DICSŐ LOVAG”

Nem véletlenül hivatkoztam többször is a Shakes & Fidgetre, a Drake Knight játékmenete ugyanis gyökereiben a német konkurenciára hajaz, bár a külföldi eposz komikus képi világát a hazai portékában komoly fantasykörnyezet váltja. Lovagregényünk így híján van a mókának és kacagásnak, a deficitet viszont tűz- és jégsárkányokkal, illetve az azokat megzabolázó páncélos sárkánylovagokkal kompenzálja.

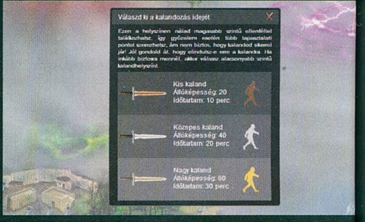
Karrierünket egy gyors regisztrációval kezdjük, mely után rögtön neki is állhatunk lovagunk legendává istápolásának; a hírnevet három úton érhetjük el: kalandokkal, párbajokkal és munkával. Az első a játék PvE része, ennek során egy szép nagyra hízott, és szintlépéseinkkel összhangban egyre jobban bejárható térképen rakhatunk rendet, már amíg állóképességünk és életerőnk engedi. Küldetést a térképen lévő ikonokra kattintva indíthatunk, a kalandot záró csatát pedig némi várakozás után karakterünk statisztikái alapján automatikusan kimatekozza a játék. A fentebb emlegetett várakozási idő és az arany, valamint XP formájában érkező jutalom mértéke a választott kaland hosszától függ, ez pár szintlépés után 10, 20 vagy 30 perc lehet (és arányosan egyre több állóképességet „fogyasztanak”).

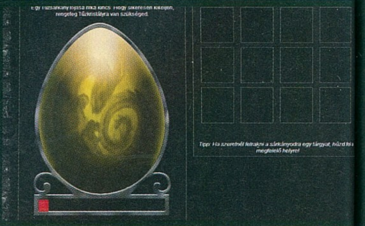
Noha a relatíve magas jutalmak miatt a játék gerincét e kalandok képezik, karakterfejlesztésre a PvP csatákat kínáló Aréna is tökéletes, ahol játékostársainkra, illetve bizonyos szintenként táposabb NPC-kre ronthatunk – előbbiek legyőzésével némi aranyat és a küldetésekből kaszálható XP-vel közel azonos mennyiségű tapasztalati pontot szerezhetünk, utóbbiak lenyomása után pedig valamilyen speciális tárgyat zsákmányolhatunk. Akkor sincs viszont gond, ha állóképességünk a padlót verdesi, pénzt ugyanis munkával is kereshetünk, így ha a héroszi címet nem is, de a munka hőse kitüntetést viszonylag könnyen elérhetjük...

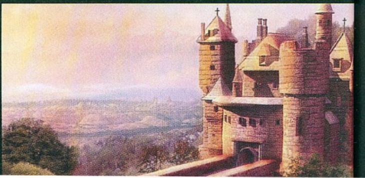
A megszerzett javakat egy rakás különféle módon költhetjük el. Fejleszthetjük belőle karakterünk mutatóit (támadóerő, védekezési képesség stb.), a boltban új fegyvereket, páncélzatot, statjainkat növelő mágikus tárgyakat, vagy épp az életerőt és állóképességet „feltöltő” löttyöket vehetünk, céhet (avagy az itteni nevén lovagrendet) alapíthatunk, azt követően pedig tagdíjat fizethetünk, mellyel egyrészt a szabad helyek számát, másrészt a tagsággal járó rendbónuszokat fejleszthetjük (pl. csökkenthetjük tagjaink karakterfejlesztési költségeit).

TORNA ÉS MÁGIA

Noha az eddig leírtak újszerűnek nem nagyon nevezhetőek (a fentiek 90%-a például az S&F-re is áll), a Drake Knight természetesen saját







Jertek huszárok!

Miután az összetartás, a hűség és az önzetlen segítség nemcsak a nemes sárkánylovagok, hanem szerkesztőségünk számára is fontos érték, úgy döntöttünk, hogy igyekszünk minél jobban segíteni azon olvasóinkat, akik úgy döntenek, hogy kipróbálják a Drake Knightot – ennek okán alapítottuk meg magazinunk saját lovagrendjét. A **PC Guru Huszárok** (avagy PCG) a játék első szerverén (s1.drakeknight.hu) várja a kalandozni vágyókat, a tagságnak mindössze a szabályzat elfogadása és a rendszeres adózás a feltétele – utóbbit természetesen a karakterfejlesztéssel és mágiával kapcsolatos céhes bónuszok erősítésére fordítjuk (e sorok írásakor a skill-fejlesztésre 9%-os, a varázslatokra 3%-os bónuszunk van). Rendünket legegyszerűbben a toplista Lovagrend fülén találhatjátok meg, a csatlakozáshoz viszont a játékszabályok miatt legalább harmadik szintűnek kell lennetek. Keressétek hát magazinunk logóját a Drake Knight világában is, és a Guru legyen veletek kalandjaitok során!

A magazin DVD-jének tasakján ezúttal egy kódot is találhattok, ami egy 100 sárkánykristályt biztosító kupon a Drake Knightban!

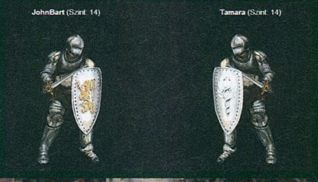
ötletekkel sem fukarkodik, melyek jelentősen mélyítik a játékélményt. Itt van először is a mágia: karakterünk életerőcsíkja mellett egy lassan töltődő manamutatóval is rendelkezik, melynek tartalmát négy megtanulható, alapból egy napig ható varázslatra szórhatjuk el: megbikázhatjuk támadó- és védekezési képességeinket, elkerülhetjük a PvP-párbajokat, de növelhetjük az életerő-regeneráció mértékét is. Mindegyik opció szaftos mennyiségű manába fáj, így (az azt feltöltő ital hiányában) nem tudjuk mindet egyszerre aktiválni, érdemes hát átgondolni, melyiket sütjük el egy nap.

Tetszik az is, hogy karakterünk feltápolása mellett felszerelésünket is fejleszthetjük: a játékban elérhető kovács három szinten képes feljavítani a megvett fegyvereket és felszerelést, amely a magasabb sebzés mellett azért is jó befektetés, mert bizonyos tárgyakba ekkor ügyességünket növelő, vagy jég- és tűzsebzést (illetve -védelmet) adó ékköveket is rakhatunk. A párbajok szintén nem merülnek ki a játékosok és NPC-k elleni küzdelmekben, ott ugyanis lehetséges lovagi tornára is jelentkezni: a 16 fős meccseket minden nap éjfélkor játssza le a rendszer, és noha jelenleg még nem sokan mérettetik meg magukat (az én szintem környékén egy hét alatt nem jött össze 16 ember), a funkció továbbfejlesztésével itt is beindulhat az élet.

Végezetül a társakat kedvelő kalandorok is örülhetnek, mert karakterünk nem véletlenül sárkánylovag: az 5. szinten egy párbajt követően ugyanis szert tehetünk egy sárkánytojásra, melyet aztán tűzkristályok beépítésével kelthetünk ki. Noha a cikk írásának pillanatában saját tűzokádó házi kedvencem még mindig a tojásban pihen (a keltéshez ugyanis 400 kristály kell, de óránként csak egyet építhetünk be), annyit biztosan tudok, hogy a játékosok sárkánypárbajokra küldhetik hüllőiket – hogy később esetleg más módon is felbukkannak-e, az a jövő homályába vész.

GÖRÖNGYÖS ÚT, MIT TAPOSOK

A lovagi kódex pontjait (úgymint aranyszerzés, fejlődés, orkok miszlikbe aprítása stb.) tehát számtalan módon gyakorolhatjuk, őszinte mosolyra viszont ennek ellenére sem tudom jelenleg húzni számat rostélyom alatt, melynek oka elsősorban a Drake Knight mostani állapotának tudható be – a lovagi szolgálatot ugyanis még több zavaró elem is nehezíti. Ezek közül minden bizonnyal a (szerencsére egyre ritkább) technikai problémák a legszembetűnőbbek: a játék néha látszólag nem regisztrálja a kattintásokat, máskor a kijelölt menü helyett a főoldalra ugrik vissza a játék, az oldalbetöltés a Flash-alapú játékokhoz szokott szememnek pedig nemcsak lassú, hanem az állandó oldalfrissítés miatt kényelmetlen is (ez főleg a skillek fejlesztésekor zavaró). Az összképet emellett a szövegkönyvben fellelhető helyesírási és stilisztikai hibák is rontják – remélem, hogy a fejlesztés során ezeket mielőbb javítják majd.



Jóval zavaróbbnak bizonyult ugyanakkor a mikrotranzakciós vonulat jelenlegi erőltetése. Félreértés ne essék, tisztában vagyok vele, hogy a szerver üzemeltetése és a fejlesztés nem két forintba kerül, és hogy a fenntartási költségek biztosítása a hazai viszonyok mellett különösen fontos szempont, ennek ellenére az ingyenes vonulat szerintem aránytalanul korlátozza a játékosok fejlődését. Itt nem is a (főleg forinttal beszerezhető) kristályokba fájó táposabb fegyverekre, göncökre és italokra célzok, sokkal inkább arra, hogy elfogadható tempóban fejlődni jelenleg csak akkor tudunk, ha kiváltjuk a kristályokkal elérhető, egy hónapig érvényes boostokat, amelyekkel többek között kétszer annyit tudunk kalandozni, megbikázhatjuk a támadó- és védelmi statjainkat, olcsóbban fejleszthetjük karakterünket, vagy épp felgyorsíthatjuk életerőnk regenerációját. A túlzó egyenlőtlenségek szemléltetésére szerintem egyetlen példa is elég: boostok nélkül max. 120 állóképességpontunk lehet, mely óránként 10 egységgel töltődik vissza, a legjobban fizető félórás nagy kaland azonban 60 pontba kerül – lehet matekozni, hogy így naponta hány nagy kalandot tudunk letolni, ha nem vagyunk tele állóképesség-javító itallal...

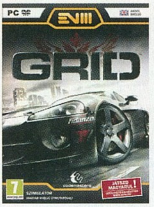
„JER HŰ KARDOM ÉS PAJZSOM!"

Noha a Drake Knight a fentiek miatt imigyen nem lett makulátlan lovagregény, ne feledjük, hogy még csak szűk fél éve indult, a fejlesztők pedig folyamatosan dolgoznak a játékon, a fentebb pedzegetett problémák így jó eséllyel javulnak a közeljövőben. Épp ezért, még ha a jelenlegi böngészős favoritjaimat nem is váltja le, a Drake Knight simán felzárkózott azon online RPG-k listájára, melyet aktívan fogok űzni az elkövetkező hónapokban. A gazdag tartalom és a biztos alapok ugyanis adottak – a siker innentől csak azon múlik, hogy a Xefande a játékosok visszajelzéseit meghallgatva bővíti-e tovább e magyar fantasy határait...

Keldorn és JohnBart már várják a gyakorlótéren, hogy az olvasók csatlakozzanak hozzájuk a PC Guru lovagrendben

TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

Guru akciófigyelő JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK



RACE DRIVER GRID Bemelegítés!

ÉRTÉKELÉS **92%** ÁRA **1999 Ft** KIADÓ **Codemasters** FEJLESZTŐ **Codemasters**

2013 (is) a folytatások éve lesz, ezt azonban most nem negatív értelemben mondjuk, hiszen a rengeteg sokadik rész között van több olyan, amire már régen vágyunk. Ezek egyike a GRID 2, melynek a 2008-as előző része most mindössze 2000 forintért vihető haza a megfelelő boltokból. S hogy miért szerettük annyira a Codemasters ezen autóversenyes játékát? Egyszerű: a maga idejében egészen elképesztő grafikával kápráztatott el minket (ami még ma is megállja a helyét), a versenyek abszolút pörgősek és durvák voltak, és emellé még egy rendkívül jól sikerült törési modell is dukált. Azt persze nem szabad elfelejteni, hogy ez nem egy szimulátor, tehát ha élethű vezetési élményre vágytok, akkor nem ez lesz a ti játékotok, ellenben ha nem vetitek meg az arcade jellegű száguldást, és már elegetek van a Need for Speed scriptelt versenyeiből, akkor ez a közel ötéves program még mindig remek választás lehet, főleg ennyi pénzért. Csapassatok vele!

Csapj a seregek közé a középkorban! MEDIEVAL II: TOTAL WAR

ÉRTÉKELÉS **80%** ÁRA **1990 Ft** KIADÓ **Sega** FEJLESZTŐ **Creative Assembly**

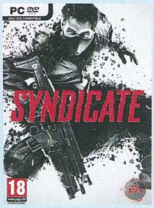
A Total War-sorozat egyes részei állandó vendégek a Top 5 rovatunkban, ami azért nem annyira meglepő, hiszen a Creative Assembly játékai rendre olyan alkotások, amelyek hosszú évek távlatából is megállják a helyüket. A Medieval II: Total War ugyan nem számít a széria legjobb epizódjai közé, de még így is az igényesebb stratégiai játékok körét bővíti, így 2000 forintért kiváló vásár lehet azok számára, akiknek annak idején (2006) kimaradt ez a fejezet. A játék ezúttal a középkorba kalauzolja a stratégákat, konkrétan a XI. századba, ahol öt frakciót (Anglia, Franciaország, Spanyolország, Német-római Császárság, Velence) vezethetünk győzelemre, méghozzá a szokásos taktikai/stratégiai mederben. A Medieval II a sorozat legnépszerűbb tagja, a Rome Total War után jelent meg, így lényegében annak a továbbcsiszolt változatát kapjuk, középkori környezetben. Újdonság ugyan nem sok akad benne, és néha a harc is kicsit valószerűtlen, de ennek ellenére még mindig remek szórakozás, érdemes egy próbát tenni vele.

DRAGON AGE II Folytassa, BioWare!

ÉRTÉKELÉS **83%** ÁRA **2999 Ft** KIADÓ **Electronic Arts** FEJLESZTŐ **BioWare**

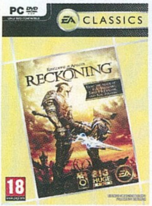
A Baldur's Gate nyomdokaiban haladó, 2009-es Dragon Age: Origins hazánkban és világszerte is komoly kritikai- és közönségsikert könyvelhetett el, így nem volt annyira meglepő, hogy másfél évvel a megjelenést követően megérkezett a folytatás. A rövid fejlesztési idő viszont meglátszott a programon, a játék rövidebb lett, a sztori közel sem volt olyan szerteágazó, mint az elődben, és a bejárható világ változatossága és mérete sem hozta az elvárt szintet. Ám mindezek ellenére a Dragon Age II egy egész kellemes akció-szerepjáték lett, korrekt grafikával, izgalmas történettel, szimpatikus karakterekkel, és a BioWare-től megszokott kiváló hangulattal. Mindez most mindössze 3000 forint környékén érhető el, és ennyi pénzt ez a program bőven megér. Ha szereted az RPG-ket, a fantasykörnyezetet, és korábban jól szórakoztál a BioWare játékaival, akkor nagyjából garantálhatjuk neked, hogy a Dragon Age II-ben sem fogsz csalódni.

Egynek jó lesz... SYNDICATE



ÉRTÉKELÉS **65%** ÁRA **2999 Ft** KIADÓ **Electronic Arts** FEJLESZTŐ **Starbreeze**

2012 tavaszán jelent meg a kultikus Syndicate remakeje, amely az Electronic Arts és a Starbreeze kooperációjában egy teljesen átlagos FPS lett. Fel is merülhet bennetek a kérdés, hogy mit keres ez a játék a Top 5 rovatunkban, úgyhogy álljon most itt egy kis magyarázat. A Syndicate valóban nem egy kiemelkedő alkotás; amellett, hogy gyakorlatilag semmilyen újdonságot nem hozott a műfajba (a dubstepen kívül), még rövidke is, ráadásul a megjelenésekor nagyjából 10.000 forintért akarták a játékosokra sózni, így nem véletlen, hogy a végértékelésünk 65% lett. Viszont a program már 3000 forintért is beszerezhető, ennyit ráadásul meg is ér, főleg azoknak, akik rajonganak az FPS műfajért. A grafika megállja a helyét, és alapvetően a játékmenet is egy korrekt iparosmunka, arról nem is beszélve, hogy egy remek fejlődési rendszerrel megtámogatott kooperatív multi is található benne. Ilyen nyomott áron már nyugodt szívvel tudjuk ajánlani!



KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING Ha fantasy szerepjátékra vágysz...

ÉRTÉKELÉS **83%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **Electronic Arts** FEJLESZTŐ **38 Studios**

Ebben a hónapban két fantasy szerepjáték is helyet kapott a Top 5 felhozatalban, és mit ad isten, a Kingdoms of Amalur: Reckoning is az Electronic Arts istállójából került ki, és azon kevés játékok egyike, amely egy teljesen új, eddig sosem látott világgal kívánta lenyűgözni a játékosokat. Sajnos a terv nem jött be, a Reckoning elég nagy anyagi bukta lett, akkora, hogy azóta már a fejlesztő 38 Studios is csődbe ment, elég durva körülmények között. Ez viszont nem változtat azon a tényen, hogy a játék egy egészen szórakoztató, főleg az akcióra kihegyezett RPG, méghozzá mesés környezetben. A hangsúly itt tényleg a harcon van (a sztori amúgy is gyengécske lett), és szerencsére a program harcrendszere elég jól használható, ráadásul még adott a gyűjtögetés és a fejlődés is, így aki jobban szereti a hősét tápolni, mint az elesettek történeteit hallgatni, az itt is jól fogja érezni magát. A közel 5000 forintos árával ugyan a Reckoning nem tartozik a legolcsóbb játékok közé, de ennyit megér, nekünk elhihetitek.

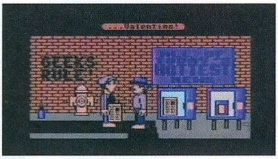
ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Street Fighter IV (2490 Ft), **Bulletstorm** (2999 Ft), **Rainbow Six Vegas 2** (1999 Ft), **Trine** (999 Ft), **Dungeon Lords 2012** (2990 Ft), **Apache Air Assault** (2290 Ft)

A LEGRÉGIBB MMOG

[ÍRTA **STÖKI**] **A PlanetSide 2 apropóján elgondolkoztunk azon, milyen összetett cselekvésekre és csapatmunkákra adnak ma már lehetőséget az MMOG-k, azaz a sokszemélyes, csak online játszható játékok. Nem volt ez mindig így, a legelső grafikus MMOG inkább korlátai miatt emlékezetes. És persze azért, mert úttörő volt.**

Sokan az internet megjelenéséhez kötik az MMOG-ket, pedig eredetük sokkal korábbra nyúlik vissza. Több számítógép összekapcsolása és a köztük zajló kommunikáció már a hetvenes években megoldott volt, ezért már akkor megjelentek az első virtuális világok. Ilyen volt például az 1974-es Mazewar, ami az internet elődjét, az ARPANET-et használta. Ezek a játékok főként mainframe gépekre készültek, ezért csak azon kevesek játszhattak velük, akik hozzáfértek menő egyetemek vagy hasonló intézmények hálózataihoz. Az otthon, személyi számítógépen játszható MMOG-k megjelenésére a nyolcvanas évek közepéig várni kellett. Ezek közül grafikus megjelenítésével korát megelőző próbálkozás volt a Lucasfilm Games (a későbbi LucasArts) környezete, a Habitat.



Nem hiába nevezték a Commodore 64-et úttörő masinának a számítástechnikában, az első MMOG is ezen a gépen indult el

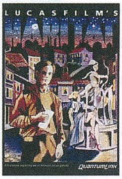
MINDEN KEZDŐDIK VALAHOL

Nem lehet a Habitatról írni anélkül, hogy ne említenénk meg a Quantum Link (röviden Q-Link) nevű amerikai online szolgáltatást, amit 1985 végén indított a Quantum Computer Services – az a cég, amiből később az America Online kinőtt. A Q-Linket Commodore 64 és 128 gépekhez lehetett megrendelni, a szolgáltatás része volt az e-mail, az online chatelés, a fájlmegosztás, a hírszolgáltatás, az olyan online multiplayer játékok, mint a sakk, a dáma vagy a póker – és a Habitat. A Lucasfilmnél két zseni, Randy Farmer és Chip Morningstar készítette el a játékot, ami nem is játék volt, inkább egy olyan virtuális találkahely, mint amilyen később a Second Life lett. A játékban a felhasználók avatárjaikkal mászkálhattak, beszélgethettek és virtuális tárgyakat cserélhettek a játék rajzolt világában – maga az élmény volt olyan újszerű, hogy azt akkoriban bátran lehetett szórakoztatónak nevezni. A cég többperces tévéhirdetésekben magyarázgatta a leendő játékosoknak, mi az avatár, meg úgy általában mire jó a Habitat.

NEM TÖMEGES FELHASZNÁLÁSRA

A Habitat 1986-ban indult el egy bétateszttel, és 1988-ban jelent meg a végleges változat, már az exkluzívabbnak hangzó Club Caribe néven. A fejlesztők a bétateszt sok tapasztalatát beépítették a játékba, és új fejlesztéseket (például arckifejezéseket) is leprogramoztak. A Habitat mégis inkább ritka kuriózumként maradt meg az emlékezetben, mert csak Amerikában lehetett játszani vele, és ott sem mozgatott meg tömegeket (15 ezer fizetős vevője volt). Bár a koncepció úttörő volt, a C64 felbontása és lassúsága komoly technikai korlátokat jelentett, nem volt elég tartalom a játékban, és a Q-Link sem volt olcsó (havi tíz dollár plusz percenként hat cent). A játékiparban mégis fontos mérföldkő volt, mert megmutatta, hogy az otthon játszható grafikus MMOG koncepciója működik, a fejlesztésből pedig mintegy mellékesen megszületett az az alapszoftver, amire a Lucasfilm Games kalandjátékmotorja, a SCUMM épült (amivel olyan klasszikusok készültek, mint a Maniac Mansion vagy a Monkey Island-játékok).

Első ránézésre egy közepesen ügyes 12 éves Paintben készült rajzának tűnik, de nem, ez valójában a Habitat nevű MMOG egyik chatképernyője



ADATOK

KIADÓ
Lucasfilm Games LLC.

FEJLESZTŐ
Lucasfilm Games LLC.

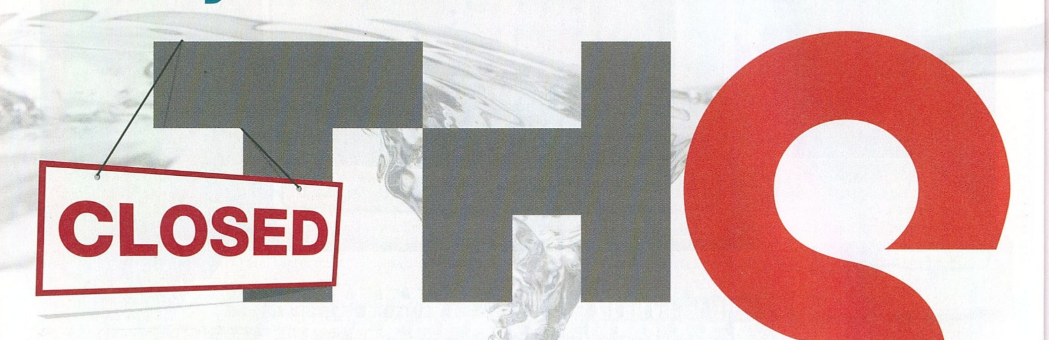
KIADÁS ÉVE
1987

PLATFORMOK
Commodore 64

UTÓREZGÉSEK

De a Habitat más formában is tovább él. A Lucasfilm 1989-ben licencelte a technológiát a Fujitsunak, ami 1990-ben Japánban elindította a Fujitsu Habitatot, majd a cég később megvette a technológiát, és 1995-ben a CompuServe-vel szövetkezve WorldsAway néven adott ki egy fejlettebb változatot. A WorldsAway ezután többször gazdát cserélt, de a VZones.comon egyik világa – és így a Habitat szellemisége – Dreamscape néven ma is elérhető még.

Süllyesztőben a THQ



[ÍRTA STÖKI] Csődbe ment – vagy inkább csődbe menekült – egy patinás nagy játékkiadó, a THQ. A cég évekig hozott rossz döntéseket, most megszűnt fejlesztőstúdiók és szomorú játékosok maradtak utána. És sok-sok dühös részvényes és befektető, mert úgy tűnik, a kiadó a csődeljárást sem akarta levezényelni rendesen. A vállalat története igazi játékipari tanmese.

A THQ-t 1990-ben alapította egy amerikai üzletember, Jack Friedman. Friedman korábban az LJN kiadót gründolta össze, és videojátékok mellett hagyományos gyerekjátékokkal is foglalkozott. Ebbe az irányba kezdte el futtatni új cégét (a hagyományos gyerekjátékokra utal a cég neve is, a THQ ugyanis a Toy Head-Quarters – azaz magyarul kb. „a játékok főhadiszállása" – rövidítése), és hogy hitt a vállalkozásában, azt mi sem jelzi jobban, minthogy saját tőkéjéből egymillió dollárt dobott bele. Pár évig vezette a céget, majd átadta a stafétát az utódainak – ezzel egy időben a vállalat ráállt kizárólag a videojátékos vonalra, és elkezdett terjeszkedni. Később már Európában, Ausztráliában és Ázsiában is voltak irodái.

A később tőzsdére vonult cég 2007 tavaszán ért a csúcsra, amikor addigi legnagyobb nyereségét jelentette be, és ezzel együtt az értéke bőven egymilliárd dollár fölé kúszott. A siker egyik titka az volt, hogy a THQ jó brandeket szerzett meg: volt együttműködése a Disney-vel, a Pixarral és a Nickelodeonnal (sikeres mesékhez készített tisztes hasznot hozó játékokat), de hosszú licencszerződést kötött a Warhammer 40K szerepjátékot forgalmazó Games Workshoppal és a WWE pankrátorligával is. A másik titok az volt, hogy a kiadónak jó szeme volt a tehetséges fejlesztőcsapatokhoz, és többet is felvásárolt – talán túl sokat is.

KIRÁLYBÓL KOLDUS

2007-től ugyanis már csak lefele vezetett az út, a cégvezetés egyik rossz döntést hozta a másik után. Az akvirált fejlesztőcsapatokat a THQ nem irányította és támogatta megfelelően (vagy nem volt erre már elég erőforrása), csak ült és várta, hogy azok leadják a jó játékokat, lehetőleg tegnapra. Ráadásul túl sok ilyen kis csapat vitte a pénzt, ezért a kiadó már 2008 végén kénytelen volt ötöt bezárni. Ez a gyakorlat – megvásárolunk egy fejlesztőcéget, hagyjuk, hogy egy darabig vigyék a pénzt, majd bezárjuk – több szeget is bevert a THQ koporsójába. Ráadásul a készítendő játékok között is voltak nehezen megmagyarázható darabok, például egy pomponlány-szimulátor a Wii Balance Boardjára, vagy a uDraw nevű rajzolós tabletféleség Wii-hez, ami óriási bukás volt, és rengeteg veszteséget termelt a kiadónak.

2009-ben a rossz cégvezetés már megmutatkozott az eladásokban is, és a zuhanást nem lehetett csak a válságra fogni (ami kétségkívül elég rosszkor ütött be a vállalatnak). A részvények ára 86 százalékot zuhant az előző évhez képest, és nyilvánvaló volt, hogy gyökeres változásokra lesz szükség. A cég bejelentette, hogy 220 millióval csökkenti költségeit a következő évben, és kevesebb, de minőségi játékot ad ki. Az utóbbi ígéret

A Nintendo Wii-hez készített uDraw rajzolós tablet hatalmas bukás lett, és elképesztő összegeket felemésztett

Pomponlányos játék, amely a Wii Balance Boardját használja? Ugye nektek sem tűnik igazi sikercímnek...?

nem teljesült, inkább sebtében összecsapott programokkal sikerült a jól bevált brandeken is rombolni kicsit (főleg a Red Faction sínylette meg, ami most már nincs is a cég játékpalettáján). Ezzel együtt megindult a THQ-istálló lovainak kiárusítása, több fejlesztőcsapat is gazdát cserélt ekkortájt. Közülük a legnevesebb talán Brian Reynolds cége, a remek Rise of Nationst készítő Big Huge Games volt – a THQ a 38 Studiosnak adta el 2009-ben (szegények, akkor még nem sejtették, hogy cseberből vederbe kerülnek).

A leépülés ezután is folytatódott. Amikor a Homefront 2011 elején nem hozta a várt eladásokat, a kiadó becsukta a játékot fejlesztő Kaos Studiost. Ugyanabban az évben ugyanerre a sorsra jutott a Blue Tongue Entertainment

> A THQ karrierje ugyan szépen indult, azonban a sorozatos hibás döntések végül teljesen a tönk szélére sodorták a jobb sorsra érdemes céget...

(pedig éppen a következő év nagy filmsikeréhez, a Bosszúállókhoz fejlesztett játékot) és a THQ Digital Studios UK is, és persze tovább zajlott a cég széthordása. 2012 januárjában a THQ-részvények értéke már egy dollár alá esett, ezért a tőzsdén átmenetileg felfüggesztették a velük való kereskedést. Májusban a cég negyedéves jelentésében 239,9 millió dolláros veszteség szerepelt – bő százmillióval több, mint egy évvel korábban. Ekkor már több elemző emlegette a csődeljárást, amire ezután már csak pár hónapot kellett várni. Addigra 825 millióvá duzzadt a cég elmúlt években termelt vesztesége.

Habár a THQ csődeljárása elvileg nem érint olyan játékokat, mint a Company of Heroes 2 vagy a Metro Last Light, de azért az némileg beszédes, hogy az ünnepek után a kiadó lefújta azt a Metrós sajtóeseményt, ahová a Guru is kiutazott volna...

INKÁBB ÉGETTED VOLNA EL A PÉNZED

A THQ éppen regnáló vezére, Jason Rubin 2012. december 20-án adta hírül a cég honlapján, hogy a kiadó csődeljárást kért maga ellen. A helyzethez képest Rubin egész optimistán fogalmazott: közölte, hogy a Clearlake Capital Group nevű, csőd alatt álló vállalatokra specializálódott befektetőcég vásárolja meg egy bankhitellel a THQ minden vagyonát és licencét, és a kiadó romjain új játékcég alakul. Az is kiderült, hogy a CCG potom 60 millió dollárt fizet a levitézlett kiadóért, de Rubin biztosított minden játékost arról, hogy a folyamatban levő fejlesztések sem állnak le (ez leginkább a Company of Heroes 2 és a Saints Row 4 miatt érdekes).

Ennek azonban legfeljebb a játékosok örülnek, a THQ (volt?) befektetői és hitelezői biztosan nem. A nagyobb részvényesek a bejelentés után rögtön zúgolódni kezdtek, három befektetői csoport pedig összefogott, és panaszt nyújtott be az illetékes bíróságon, mert szerintük a THQ és a CCG túl gyorsan akarja lezavarni a vételt, kizárva esetleges más licitálókat. És valóban sok minden emellett szól. Például az, hogy a csődöt közvetlenül karácsony előtt jelentették be – amikor az üzleti világban sem nagyon dolgoznak –, és nem hirdettek meg rendes licitet. Az is furcsa, hogy a THQ egy hónapon belül szeretett volna túllenni az egészen, az meg pláne gyanús, hogy a CCG-vel kötött üzlet része, hogy a THQ jelenlegi vezetősége a helyén marad. A befektetőknek az az érve is elfogadható, hogy a 60 millió túl olcsó ár a sok mindenért, ami THQ-nak még mindig a birtokában van (ez mindenekelőtt licenceket jelent), és lehet, hogy felaprózva több pénzt látnának a vállalatból.

Rubinéknak nem jó hír, hogy az ügyben ítélő illetékes bírónő a hitelezőknek adott igazat, és több héttel

Jason Rubin feladata lett volna megmenteni a céget, de ez már az ő képességeit is meghaladta...

meghosszabbította az eljárást, hogy a többi esetleges vevőjelölt is tudjon jelentkezni. És ha még ez sem lenne elég, a WWE főnöke, Vince McMahon is bejelentkezett, és elég dühösen tette fel azt a kérdést, hogy mi is ez a csőd itt kérem szépen, amikor a THQ 45 millióval lóg nekünk? A THQ-nak egyébként most összesen 150 milliós tartozása van ide-oda, szóval 60 millió helyett jóval többet kellene kapniuk, hogy kiegyenlítsék a számlájukat – és a volt részvényesek kárpótlása csak ezután jöhetne. A Forbes elemzője ezeknek a hoppon maradt részvényeseknek üzente még korábban: „Ha THQ-részvényt vennél, inkább fogd a pénzedet, gyújtsd meg, és nézd, ahogy ég, azzal sem teszel nagyobb hülyeséget." Úgy tűnik, igaza lett.

Hogy milyen jövő áll a THQ előtt, az most még elég bizonytalan. Az viszont biztos, hogy a többi hasonlóan nagy – és gyakran hasonló, még ha nem is ilyen súlyos gondokkal küszködő – kiadónak intő példa, ami a THQ-val történt. A jobb sorsra érdemes kiadó példáján bizonyára elgondolkodik azért majd pár ember a Ubisoft, az EA vagy éppen az Activision vezetőségéből, és talán tanulnak is belőle.

pcguru webshop

Hiányoznak a régebbi számok? Nálatok nem kapható a PC Guru?

Van megoldás!

A PC Guru webshopjából már pár kattintással megrendelheted a legújabb és a régebbi számokat is!

www.pcguru.hu/webshop

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

THE CHRONICLES OF RIDDICK

➲ Megkaptam a soros 13. magazinban a DVD-t. Feltelepítettem, majd lejátszottam az első Riddick sztorit. A másodiknál azonban elakadtam. Kb. a felénél tartok. Amikor a robotpáncélban teszek egy sétát az űrben az állomás fedélzetén. Visszatérek, a cellák felé menet lelövök egy páncélost. Belépek a cellaterembe. Jön a videó a főgonosszal, s amint a két páncélos lelövi a maradék rabokat, visszavált a játék. És itt van a probléma. A két páncélos közül csak az egyik marad a teremben, a másik sehol. Tehát hiába lövöm szét az egy páncélost, a játék sztorija (végigjátszás YouTube) alapján mindkettővel végezni kell. E nélkül ugyanis nem tudok kiszállni a páncélból, nem kereshetem meg a búcsúlevelet, és hagyhatom el a pályát a szellőzőn keresztül. Végigtalpaltam az összes helyet a helyiségben, szétlőttem minden helyet, amit lehet a teremben, nehézségi szintet váltottam, de nem használt semmi, a páncélos nem került elő. Van valami ötletetek? ➲ IGORAB

Nem a hiányzó második tag a baj, hanem hogy itt van egy bug (nem enged kiszállni a páncélból/mechből), amely úgy tűnik, kizárólag csak a magyar verziót érinti. Szerencse, hogy annak idején a hotfix felkerült a PGO-ra, és azóta is elérhető az alábbi címen: http://tinyurl.com/dxg68ae.

Sajna a The Chronicles of Riddick - Assault on Dark Athena játék a PC Guru 13. számából installálva nem indul el! Egy crash indul mellette, s az fut, de semmi, ami a játék lenne. A gépemen fut pl. a Battlefield2, vagy a Stalker, a Crysis, és ez mégsem akar indulni. Ha tudtok megoldást, megköszönöm! ➲ JENŐ

Próbáld meg kompatibilitás módban futtatni (az Asztalon a Riddick ikonján jobb egérgomb, Tulajdonságok, Kompatibilitás fül, Futtatás a következő... –> WinXP SP3). Ha a hibajelenség továbbra is fennáll, kérek egy részletesebb leírást a konfigodról a CPU, RAM, VGA és op. rendszer típusát illetően. Egyébként az olvasói visszajelzések alapján a játék meglepően kényes a VGA-driverre, volt, akinek régebbi, másoknak újabb verzióval sikerült működésre bírni (jellemzően a menü alatt jelentkeztek a tünetek).

RAYMAN 2

➲ A Rayman 2-vel lenne egy kis gondom. Van egy pálya, aminek a végén egy bejátszás jön, hogy mindenhol ilyen robotdarabok hevernek. És egyszer csak rámegy a kamera egy dagi szörnyre, aki megette a robotokat, és fáj a hasa. A feladatom, hogy megtaláljam az elixírt, és odaadjam neki. Ilyenkor mindig kidob a világok közé. Azt szeretném kérdezni, hogy melyik világba menjek?
Válaszodat előre is köszönöm. ➲ MÁTÉ

Úgy vélem, ez a mohó Clark esete a robotkalózokkal, ebben az esetben pedig vissza kell menni a The Marshes of Awakening szintre, és itt megkeresni a The Cave of Bad Dreamst (Rossz álmok barlangját). A barlang a pálya elejénél (a vízben lévő töklevelek előtt) balra egy földnyelvszerű feljáró folytatásán lesz. A helyzet megoldására majd figyelj, mert két választás is lehetséges, és az egyik game over.

MAFIA 2

➲ Lenne egy problémám a Mafia 2-vel kapcsolatban. Az a problémám, hogy megvettem a játékot MAGYARORSZÁGON, és fel szeretném telepíteni, de a telepítési nyelvek között nincs, se MAGYAR, se ANGOL, se NÉMET nyelv.
Szerintetek mit lehet ilyenkor tenni?
Válaszotokat előre is köszönöm.
A Guru legyen veletek!
Hű vásárlótok: ➲ USS STOCKHOLM

Igen, van ilyen, de nem kell megijedni. A kiadó tájékoztatása alapján a Mafia 2 játékok egyes példányaiba Cenega-régiós DVD-k lettek a dobozba csomagolva, melyek telepítési nyelve orosz/cseh/lengyel. Ezeket a példányokat a magyar képviselet, azaz a CNG.HU nem cseréli, mert más készlet nincs belőle, de mellékeli a megoldást:
„Angol nyelvű telepítés
A játékok angol nyelven is használhatók, ehhez a legegyszerűbb telepítési módszer a következő:

1. **A lemezt a vásárló nem rakja be a DVD-meghajtóba, hanem egyből belép a Steambe (amennyiben nincs még fiókja, akkor létrehoz egyet).**
2. **Belép a „Játékok" menüpontba.**
3. **Belép a „Termék aktiválása a Steamen..." menüpontba, és ide beírja a dobozban található kódot.**
4. **A játék Steamről települ, angol nyelven.**

Egyéb információk:
- Amelyik vásárló esetleg már telepítette a játékot a DVD-ről, a Steamről le tudja szedni a játékhoz az angol nyelvű változatot!"
Kérdés esetén technikai segítségnyújtás: support@cnghungary.hu

NFS CARBON

➲ Újra lett kedvem a NFS Carbonnal játszani, csak az a problémám, hogy a felbontást 1280x1024-re lehet állítani, nekem meg 1980x1080 lenne az ideális. Így eléggé érdekes képe van, tehát a kérdés, hogy be lehet-e valahol állítani az 1980x1080-as felbontást?

A http://tinyurl.com/y9tsha3 oldalon a Custom Resolution Launcher v2-t próbáld ki, ezt pont ilyen esetekre találták ki (a játék főkönyvtárába másold be, indítsd el, válaszd ki a verziót és felbontást). Ne ijedj meg, ha a játék menüjében a beállításoknál nem azt az értéket mutatja, amit a launcherben beállítottál, attól még a játék a kívánt felbontást fogja használni.

FELHÍVÁS

➲ Azért írok, mert „játszótársakat" keresek. Lehet az Call of Duty 2/4, Battlefield 3, bármi. BF3-ba még nagyon újonc vagyok, de hála Chris videóinak, sokat tanultam. Megvettem a Sniper Elite V2-t, csak az a problémám, hogy a monitorom nem támogatja az alapfelbontást. Ezt valamilyen konfig fájlba nem lehetne átírni? Ja! Mikor lesz megint PC Guru-s Battlefield 3-azás? Régen olvastam, hogy volt, de akkor még sajnos nem rendelkeztem vele.
Üdv: ➲ BENCE
Origin címem: csokii01, xfire: bencericsi, email: hzqsg01@gmail.com

A felhívást közzétettük, remélem, találsz barátokat. Ami a Gurus BF3-t illeti, ezt most nem tudom megmondani, figyeld a PGO-t, illetve a Facebook oldalunkat! A Sniper Elite V2 problémához pedig a Steamben, a Játékkönyvtárban, a Sniper Elite V2-n nyomj jobb egérgombot, Tulajdonságok, majd az Indítási opciók beállításához írd be, hogy „-60Hz" (idézőjelek nélkül). Egyébként jellemzően ALT+Enterrel (ablakban indítva) már be lehet lépni a játékba akkor is, ha az alapbeállítást visszadobja a monitor.

TRIBES 2

➲ Azt szeretném kérdezni, hogy miért nem működik a Tribes a gépemen? Steames, és azt írja, hogy fixeljem, amire nyomok egy igent, és akkor elindul a javító. Majd kéri, hogy indítsam újra a gépem, de nem tudja újraindítani. Már próbálkoztam újratelepítéssel, de az sem jött be.
Kérlek, segítsetek! ➲ BOKOKA2000

Feltételezve hogy a gépigénnyel nincs gond, a következő lépéseket hajtsd végre:

- **A Steam kliensben keresd meg a játékot, azaz a Tribest, ezen jobb egérgomb – Tulajdonságok, majd Helyi fájlok, és itt a Játékfájlok épségének ellenőrzését futtasd végig.**
- **Esetleg próbáld meg rendszergazdaként indítani a Steamet (ikonján jobb egérgomb, Futtatás rendszergazdaként).**
- **Ha még mindig nem működik, akkor a következő installereket futtasd le:**

(a teljes elérési út X:\Program files\Steam\Steamapps\common\tribes\)
...\Steamapps\common\tribes\Binaries\Redist\ProxyInstallShield.exe
...\Steamapps\common\tribes\Binaries\Redist\UE3Redist.exe
...\Steamapps\common\tribes\Binaries\Redist\directx_Jun2010_redist.exe

...\Steamapps\common\tribes\Binaries\Redist\InstallHirezService.exe
...\Steamapps\common\tribes\Binaries\Redist\10.3.181.14_install_flash_player.exe

SYSTEM SHOCK 2

➲ Azt szeretném megkérdezni, hogy lehet-e valahogyan magyarítást felrakni a System Shock 2-höz? Sikerült felraknom a játékot Win7-re, működik is szépen, de honosítást nem igazán tudok hozzá megfelelően felrakni. Előre is köszi a segítséget!

➲ MIKLÓS

A neten találtam egy írást Nightbagoly kolléga blogjában (http://tinyurl.com/cncg7gd), amely utánozhatatlan stílusban írja le a megoldásig vezető tömény szopáshalmazt az említett klasszikus és a Win7 vonatkozásában, sőt a magyarítást is sikerrel belegyógyította.
A magyarítás pedig ezen a címen lelhető fel: http://tinyurl.com/brn7lkm

ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

➲ Az a bajom az említett játékkal, hogy nem találom a mellékküldetéseket. A Master Assassin küldetésekből megcsináltam a part 1-eket, és nem tudok mit csinálni, hogy folytathassam ezeket, sőt a Secret locationokat sem találom! Mit csináljak?
A választ előre is köszönöm! ➲ KRISTÓF

A Part 2 akkor nyílik meg, ha a den élére kinevezett Master assassinod (továbbiakban Den leader) elér a 14-es szint végére (pontosabban eléri a 15-öt, csak ugye ezt úgy látod, hogy 14. szint és az XP-t jelző csíknak tele kell lennie).
A secret locationokból, azaz a hidden tomb jelzésű helyszínből telepített DLC-től függően kettő van - Vlad the Impaler és Ishak pasha (Hagia Sophia) sírja, ezekhez mellékelek térképet és képes útmutatót: http://tinyurl.com/cqp3hxg, http://tinyurl.com/cqvobk7

METRO 2033

➲ Amíg ingyenesen be lehetett szerezni, lecsaptam a Metro 2033-ra a facebookon, és annak ellenére, hogy 15 leszek, simán kiadta a kódot. Aktiváltam és le is sikerült töltenem, indításnál viszont mindig ezt kapom: A program nem indult el, mert a physXLoader.dll hiányzik a számítógépről. A probléma megoldásához próbálja meg újratelepíteni a programot. Megpróbáltam. Nem használ. Tudnátok segíteni?
A választ előre is köszi. ➲ ÁGOSTON

A Steam telepítési könyvtárában (alapértelmezésben ez a C:\Program Files(x86)\Steam) keresd meg a Steam\steamapps\common\metro 2033\install mappát, és itt futtasd le a PhysX_10.02.22_9.10.0222_SystemSoftware.exe-t. Ha uninstallálni akarja az előző verziót, nyugodtan engedélyezd, és várd meg, míg telepíti az újat. Elvileg ezután már futni fog a játék.

BLOOD BOWL

➲ A két előző havi játékkal van problémám (tudom, későn írok, elvégre már az év utolsó Guruja is megjelent, de most unatkozom annyira, hogy elküldjem ezt a levelet). Szóval, a Blood Bowllal az a gond, hogy aktiváltam Steamen ugye, és amikor belépek, kér egy másik kódot. Ennek a kódnak a steames aktivációs kódnak kellett volna lennie (gondolom én), de nem fogadja el, amikor beírom. Próbáltam kisbetűvel, nagybetűvel, vesszővel elválasztva és anélkül is, de nem fogadta el. Ha van még egy kód, és azt kellet beírni már a játékban, akkor bocs, de ezt kötve hinném.

A Panzers: Cold Warral meg az a gondom, hogy nem megy valami illesztőprogram. Szóval azt írja nem kompatibilis a Windowszal, és ezért letiltja a rendszer (mármint az illesztőt), anélkül pedig nem indul a játék. Ha erre is adtatok volna egy patchet, amit megint csak én nem vettem észre, megint csak bocs. Remélem, tudsz valami megoldást a problémámra. Válaszodat várom.
Hű olvasótok: ➲ GRIMREAPER.HUN

Sosem késő, jól tetted, hogy írtál. A Blood Bowl macerás aktiválása kicsit a mi sarunk, ugyanis nem hívtuk fel rá a magazinban a figyelmet, de mentségünkre szóljon, hogy rögtön pótoltuk a weboldalunkon. Tehát a Steam kliensben a Játékkönyvtáradban a Blood Bowlon nyomj jobb egérgombot, és a Játék CD-kulcsának megnézése opciónál található kulcsot (nem az Activation, hanem a sima felső) kell a Player key-hez beírni. A másolás a vágólapra funkciót is érdemes használni, mert akkor sima copy-paste műveletsorral ("CTRL+V"-t ütsz abban a rubrikában, ahol a Player key-t kéri) nincs meg a véletlen elütés veszélye.

A Panzers szintén könnyű eset, azaz amennyiben Win7 (64-bites) rendszert használsz, frissíteni kell a TAGES másolásvédelem illesztőprogramját. A http://tinyurl.com/33xo5hu oldalon található fájlt töltsd le, majd rendszergazdaként futtasd (jobb egérgomb a letöltött fájlon és Futtatás rendszergazdaként opció). Figyelem, nem szabad többször elindítani, mert az már az uninstall, tehát egyszer lefuttatod, és ne lepődj meg, hogy látszólag nem történt semmi, attól még működni fog...

ASSASSIN'S CREED 3

➲ A fenti játékhoz lenne egy kérdésem. Végigvittem a „single player"-t, és a végén kaptam egy olyan üzenetet, hogy valami évszakváltó cheat használhatóvá vált. Nos, én ennek az aktiválási módját szeretném megtudni. Előre is köszönöm: ➲ LEMMING
Ui.: A játékot Playstation 3-ra vettem meg, ha ez lényeges.

Játék közben a beállításoknál van egy olyan pont legalul, hogy Animus Hack, magyar verzióban talán Animus csalás, nos, ott lehet évszakot váltani.

Megvettem az Assassin's Creed 3-at, és csak egyetlen problémám lenne, mégpedig hogy a játékbeli táj állandóan vibrál (nagyon idegesítő, élvezhetetlenné teszi a játékot). Kérlek, segítsetek!
Előre is köszönöm! ➲ KRISTÓF

A villogást többnyire megszünteti, ha a legfrissebb VGA-drivert felteszed.

SYNDICATE

➲ Segítséget szeretnék kérni. A problémám a Syndicate-tel lenne, feltelepítettem a játékot, és indításkor ezt írja ki: „Az alkalmazás inicializálása nem megfelelő (0xc0000005). Az alkalmazás befejezéséhez kattintson az OK gombra."
Válaszotokat előre is köszönöm! ➲ GÁBOR

A .NET Framework megfelelő frissítése hiányzik, tehát ha betallózod a Syndicate lemez tartalmát, valahol lennie kell egy dotnetfx.exe futtatható állománynak, amely ezt elvégzi. Ha nincs meg, akkor a http://tinyurl.com/cx88a6n oldalról tudod pótolni.

BSOD

➲ Problémám van a Call of Duty Black Ops 2 és a Saints Row: The Third Steamen való elindításával. A gépem a rendszerkövetelményeket magasan meghaladja, és a Windows 64 bites verzióját használom. A problémám ezekkel a játékokkal kapcsolatban, hogy elindításkor az egész gép lefagy és újraindul, van, hogy kék képernyő jelenik meg, azonban a gyors eltűnése miatt nem sok mindent tudtam kivenni belőle. BIOS-szal kapcsolatosan ír dolgokat. A Steamen tudtam futtatni pár játékot, ezek között van a Dishonored, The Elder Scrolls V :Skyrim, Orcs Must Die! Ezeknél a játékoknál ez a probléma nem jelentkezett, sőt a nem steames játékoknál, mint pl. Originen a Battlefield 3 is full grafikai beállítással szépen futott. Előre is köszi:

➲ JÓZSI

Ilyen esetben az egyetlen értékelhető nyom a kék képernyőn található hibaüzenet, tehát a Számítógép ikonon jobb egérgomb és Tulajdonságok, majd itt Speciális rendszerbeállítások, aztán Speciális fül, ahol az Indítás és Helyreállítás mellett szereplő Beállítások opcióra kattints. A rendszerhibánál az automatikus újraindítás elől vedd ki a pipát, így ha megint elszáll a kék képernyős hibával, akkor nem indul újra a Windows, és lesz időd jegyzetelni. Ha a hibaüzenet megvan, az többnyire már el is dönti, hogy a VGA, a memória, vagy a szoftveres környezet felé kell elindulni a hibakeresésben. Nyilvánvalóan a többi, normálisan működő játék miatt elsődlegesen a szoftveres területen kutakodj, esetleg a VGA-driver, vagy egy a háttérben futó egzotikusabb segédprogram lehet a ludas.

BATTLEFIELD 3

➲ Az a bajom a PC-mmel, hogy minden játék kifogástalanul megy rajta maxon, kivéve a Battlefield 3-at. Ugyanis High-on (ami nekem elég) 30 fps-sel fut a multi, és kb. 10 perc múlva elszáll. A Battlefield 3 működése leállt hibával. Sajnos 32-bites Win7 operációs rendszerem van. Szerinted egy 64-bites megoldaná a problémát (ez 0,5 GB RAM növekedést is jelentene szerintem, mivel 4 GB-om van)?
A procim 4 magos 3GHz, a videokártyám Radeon HD 6790.

Azt nem tudom, hogy megoldaná-e – a Battlefield 3 eléggé érzékeny, kiismerhetetlen jószág –, de ha lehetőséged van rá, mindenképp válts. Veszteni nem vesztesz vele, sőt, lényegében csak nyerhetsz (lásd memória), és ki tudja, talán a 64-bites driverekkel még a gondod is megoldódik. Ami a teljesítményt illeti, ettől a videokártyától ez teljesen normális (a CPU sokat nem oszt, nem szoroz egy bizonyos szint felett), a HD 6790-től FullHD felbontáson High részletességgel (0x MSAA, 16x FA) 27-35 fps várható el, és ha lejjebb megyünk a felbontással (1680x1050), akkor is „csak" 33-42 fps-t tud...

Új tévékkel készül a CES-re az LG

TERMÉK NEVE **GA7900, GA6400** GYÁRTÓ **LG** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** ÁR **NEM ISMERT**

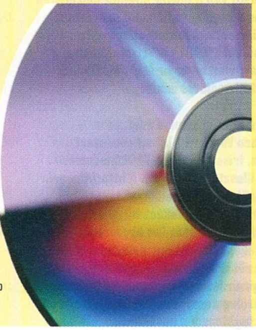
Az LG, bár a pletykák szerint saját tévés operációs rendszeren dolgozik, bízik a Google megoldásaiban, és a közelgő CES-en két Google TV-t is bemutat. A GA7900 és GA6400 kódnevű modellek technikai paramétereit még jótékony homály fedi, pár dolog azonban már most biztosnak mondható. Ilyen, hogy marad a már bevált Edge LED, illetve, hogy a passzív 3D-s képalkotás is visszaköszön. Kapunk továbbá egy kétmagos processzort és egy Full HD-s – vélhetően IPS – megjelenítőt, mely követi az LG diktálta, keret nélkül dizájn útját. Többet bizonyára a CES-en mondanak majd a gyártó képviselői, addig be kell érnünk a készülékeken futó rendszer alkalmazásfelületének részletezésével. A már említett főegység a gyártó szerint roppantmód meggyorsítja a mozgásérzékelős távirányítóval (hivatalos nevén Magic Remote-tal) végezhető böngészést, sőt,

ezután egy teljes értékű QWERTY-billentyűzetet is kapunk, hogy úgy kommunikálhassunk a tévén át, mint ahogy egy tableten vagy okostelefonon szokás. Magazinunk profiljába vágó érdekesség még, hogy a Google TV beépített OnLive alkalmazással érkezik, ez az internetes streamelő rendszer konzolok nélkül is futtathatóvá tesz pár AAA-kategóriás játékprogramot. Ennyi újdonság persze megköveteli a gondtalan navigálást, amit az LG-nél „saját érdeklődés kártyák" implementálásával értek el: ez tulajdonképpen nem más, mint a felhasználói mappák menedzselésének lehetősége. Ár és megjelenés a CES-en várható, lehet hát tippelni, hogy vajon hány milliót kérnek majd a készülékekért.

Drágulhatnak az optikai lemezek

TERMÉK NEVE **NINCS** GYÁRTÓ **NINCS** MEGJELENÉS **NINCS** ÁR **NINCS**

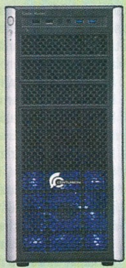
A tavalyi év valódi horror volt a lemezgyártóknak: az általuk kihasznált piaci rés az SSD-k és a szélessávú internetelérés gombamód szaporodása miatt fájdalmasan leszűkült, így idén több vállalat dönthet úgy, hogy kiszáll a DVD-k és CD-k gyártásának üzletéből (a Blu-rayt ez nem érinti, azt kizárólag a Sony gyárthat). A CMC Magnetics elnöke, Robert Wong szerint ez odáig fajulhat, hogy a 2013-as év végére egy optikai lemez 50%-kal kerülhet többe, mint most. Persze nem eszik olyan forrón a kását, 2012-re is durva áremeléseket jósoltak a szakértők, ezek a próféciák azonban hamisnak bizonyultak, sőt, a lemezekre nyomott filmek piaca meg is növekedett, ezáltal mindössze 10% összértékű zsugorodást eredményezve.



Újévi ház a Cooler Mastertől

TERMÉK NEVE **CENTURION 6** GYÁRTÓ **COOLER MASTER** MEGJELENÉS **JANUÁR VÉGE** ÁR **50 DOLLÁR**

Lassan tradícióvá válik, hogy az új évben a Cooler Master bejelent egy friss-ropogós gépházat. Most is ez történt, bemutatkozott a Centurion 6, mely egy maximum ATX-méretű alaplapokat befogadó átlagos méretekkel rendelkező torony: 200x464,5x481 mm, és alig 6 kiló. A Centurion 6-ba összesen három 5,25"-es, hét rejtett 3,5"-es, illetve négy 2,5"-es tárolót kapunk – ez utóbbiak két 3,5-ös hely átalakításával érhetők el. A jórészt acélból épült ház január végén kerül boltokba, 50 dolláros áron.



Tablet-notebook hibrid a HP-től is

TERMÉK NEVE **ELITEBOOK REVOLVE** GYÁRTÓ **HP** MEGJELENÉS **2013 MÁRCIUS** ÁR **NEM ISMERT**

A tabletek és a notebookok világa egyre közelebb sodródik egymáshoz, mi sem bizonyítja ezt jobban, mint a pár oldallal arrébb tesztelt ASUS Taichi, illetve a HP legújabb bejelentése, az EliteBook Revolve. Persze a nagy múltú gyártó nem szívesen pazarolja erőforrásait forradalmi (és megkérdőjelezhető célzatú) megoldásokra, inkább a „tradicionális" utat választja, ami érthető, hisz az egyik legmegbízhatóbb cégről van szó a laptoppiacon. Így aztán a Revolve nem két, csupán egy kijelzőt alkalmaz, melyet a billentyűzet felett átfordítva könnyen tabletté varázsolhatunk. A gép teljesítményét Intel Core i3, i5 és i7 processzorok garantálják, melyeket legfeljebb 12 GB RAM és egy 256 GB-os SSD egészíthet ki. Bár a videochip nem több egy gyengécske HD Graphics 4000-nél, a 11,6 colos hibrid teljesítménye munkára és régebbi játékok futtatására még így is megfelelő lehet. A képfelbontás mindössze 1366x768, de vigasztaljon minket a Corning Gorilla Glass 2-es borítás használata, illetve ama fegyvertény, hogy Windows 8 Pro mellett Windows 7 Professionallel is kapható lesz a készülék. Persze ez utóbbi esetben az érintőpaneles irányítással adódhatnak gondok, de reméljük, hogy a HP programozói fejlesztenek valami alkalmazást a hátrányok csökkentésére. Kiemelendő, hogy a gép mellé jár egy kapacitív stylus is – ezt sajna még mostanság sem viszik túlzásba a gyártók. Várható ár egyelőre nem ismert (igaz, ez függ majd a konfigurációtól is), de a megjelenés márciusban várható, további friss HP-termékkel egyetemben.

Készül az Nvidia kézi konzolja

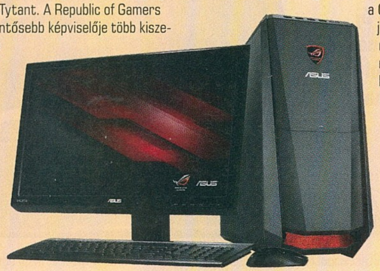
TERMÉK NEVE **NVIDIA SHIELD** GYÁRTÓ **NVIDIA** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** ÁR **NEM ISMERT**

Lapzártánk közepén érkezett a hír, miszerint az Nvidia egy új kézi konzollal villantott az épp most zajló CES kiállításon. Az Nvidia Shield egy Tegra 4-es chipseten alapuló androidos játékgép, mely nem kevesebb mint 72 GPU-maggal dolgozik, azaz kakaó van benne dögivel. A gépehez használt 12,7 cm átmérőjű, 720p-s natív felbontású panelen a filmek és a játékok egyaránt jól mutatnak, de ha inkább tévén néznénk a képet, a beépített, 4K-t támogató HDMI-porttal ezt is megtehetjük. Ár és dátum egyelőre nincs.

Játékosoknak épített torony az ASUS-tól

TERMÉK NEVE **ROG TYTAN CG8480** GYÁRTÓ **ASUS** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **600 EZER FORINT KÖRÜL (KISZERELÉSFÜGGŐ)**

A brutális teljesítményű, előre összeszerelt játék PC-k piaca ugyan zsugorodott az elmúlt években (leginkább a válság miatt), ez viszont nem jelenti azt, hogy a videojátékok szerelmesei ne igényelnék a mérnöki szaktudással összeszerelt konfigurációkat. Bár hazánkban viszonylag kevés gyártó jeleskedik e kényes témában, az ASUS még decemberben piacra dobta legújabb játékosoknak szánt megoldását, a tényleg iszonyúan erős ROG Tytant. A Republic of Gamers termékcsalád legjelentősebb képviselője több kiszerelésben kérhető, de nyilván a legerősebb konfiguráció nyújtja a legsebesebb játékélményt. A maximalistáknak szánt Tytan lelke egy Intel Core i7-3770K processzor, mely mellé legfeljebb 16 GB DDR3-as, 1600 MHz-en üzemelő memóriamodult kérhetünk. Videokártyákból ASUS-féle GeForce 640-től egészen 680-ig terjed a skála, de létezik ATI Radeon HD7770-nel szerelt változat is, nehogy az AMD szerelmesei kirekesztve érezzék magukat. Tárhely gyanánt legfeljebb 6 TB HDD és 128 GB SSD jut, Blu-ray-jel és persze mindenféle egyéb csatlakozóval megfejelve. Ezeknél azonban fontosabb, hogy az ASUS beépített tuninglehetőségeket is kínál: rendszerindítási módban a CPU csupán 3,8 GHz-en jár; Turbo Gear módban már 4,0 GHz-es teljesítményt kapunk; Turbo Gear Extremre kapcsolva 4,2 GHz-en fut a processzor – ekkora erőnek már mindenre elégnek kell lennie. A ROG Tytan már kapható, ára pedig kiszereléstől függ – igaz, a kényelmes gyorsaságnak megvan a felára, szóval ne tessék csodálkozni a számla összegén...



Okoskészülék-áradat karácsonykor

TERMÉK NEVE **NINCS** GYÁRTÓ **NINCS** MEGJELENÉS **NINCS** VÁRHATÓ ÁR **NINCS**

2012 az okostelefonok és tabletek éve volt: nemcsak hogy folyamatos, emelkedő tendenciát mutattak az eladások, de a karácsony is igazi rekordot állított fel, hisz december 25-én nem kevesebb mint 17,4 millió (!) iOS-t és Androidot futtató készüléket regisztráltak be a felhasználók. Ez a tavalyi hétmilliós szám két és félszerese, ami azt jelenti, hogy 2012-re valódi slágerajándékká váltak ezek a pár esztendeje még luxusnak számító termékek. A karácsonyi roham az alkalmazások letöltési számában is tetten érhető: a december elején átlagos 155 millió/napos szám 328 millióra ugrott 25-én. Már kíváncsian várjuk, hogy a hardveres válság idei tombolása milyen karácsonyi szezonnal jár majd 2013-ban.

Kiszúrták az iPhone 6-ot

TERMÉK NEVE **IPHONE 6 (PLETYKA)** GYÁRTÓ **APPLE** MEGJELENÉS **2013** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Tudjuk-tudjuk: az iPhone 5 még világsláger, hisz alig telt el két hónap a megjelenése óta. Mégis, a Next Web forrásai szerint az Apple mérnökei az ünnepekkor sem pihentek, egyes weboldalak statisztikáiban ugyanis már megjelent az iPhone 6,1 kódnevű készülék, melyen állítólag az iOS 7 egy korai tesztverziója fut. Noha ez önmagában nem hangzik túl komoly bizonyítéknak, az iPhone 5-öt is így szúrták ki először. Amennyiben pedig igaz a hír, akkor a bejelentés már csak pár hónapnyira van, és nyáron leránthatják a leplet az Apple új készülékéről. Reménykedjünk benne, hogy az iPhone nem követi az iPad féléves időbeosztását, mert lássuk be, hat hónap alatt képtelenség előállni innovatív fejlesztésekkel.

Gyönyörű táblagép az Archostól

TERMÉK NEVE **97 TITANIUM HD** GYÁRTÓ **ARCHOS** VÁRHATÓ MEGJELENÉS **2013 Q1** ÁR **NEM ISMERT**

Manapság minden nagyobb gyártó igyekszik előrukkolni valamilyen táblagéppel, jelen számunkban is találhattok ilyen készülékekről írt teszteket. Csakhogy egyik ilyen eszköz sem olyan látványos és szép, mint az Apple iPadjei, melyeket lehet utálni vagy szeretni, de mindenképpen elismerést érdemelnek a lenyűgözően tiszta dizájnjuk miatt. Nos, ezt a trónt igyekszik megostromolni az Archos a 97 Titanium HD-vel, mely régóta a legszebb tablet a piacon. A 97-es szám a 9,7 hüvelykes képátlóra utal, mely nem kínál túl nagy helyet, mégis sikerült elérni rajta az iPad 4 2048x1536-os natív felbontását, méghozzá IPS panellel – a remek technológiai háttér garantálja a tűéles képet és a csodaszép színeket, hogy a merész betekintési szögekről már ne is beszéljünk. Ehhez vegyük még hozzá a mindössze 9 mm-es vastagságot és a hófehér borítást, és máris érthető, miért olyan csalogató az Archos megjelenése.

Sajnos azonban a külcsín nem minden, és ez az IT-szférára egészében igaz: a 97 Titanium HD kizárólag wifin kommunikál, és se GPS, se Bluetooth-modul nem található benne. A hardver sem tűnik túl erősnek, lévén egy RK3066-os RockChip lapkába illesztett, 1,6 GHz-en üzemelő kétmagos Cortex-A9-es processzorral és négy Mali-400 IGP-vel van dolgunk. Az 1 GB-os memóriát 8 GB tárhely egészíti ki, igaz, ez bővíthető 64-ig. A készüléken Android 4.1.1 fut majd, bár esélyes, hogy lesz 4.2-es upgrade is. Pontos megjelenési dátum cikkünk írásának pillanatában nincs, lehet azonban, hogy a 97 HD már januárban kapható lesz.

Moduláris tápok a Corsairtől

TERMÉK NEVE **CX430M, CX500M, CX600M, CX600M, CX750M** GYÁRTÓ **CORSAIR** MEGJELENÉS **MEGJELENTEK** VÁRHATÓ ÁR **59, 79, 84, 99 DOLLÁR**

A méltán népszerű Corsair CX sorozat harmadik generációja 430 (CX430M), 500 (CX500M), 600 (CX600M) és 750 (CX750M) wattos tagokat számlál, melyek azon túl, hogy a gyártótól megszokott anyag- és alkatrészminőséget kínálják (még ha csak 80 Plus Bronze tanúsítvánnyal is), teljesen modulárisak. Ez azt jelenti, hogy ha egy-egy kábelkiszerelés nem megfelelő, simán lecserélhetjük, így egy táp többféle géphez is használhatóvá válik. A friss CX-ek már elérhetők, áruk modellfüggő, de nem túl magas.

ASUS Transformer Pad TF300T

MEGKÉSETT KLASSZIKUS

[ÍRTA CHOCHO] **Noha a táblagépek versenyének viszonylag öreg motorosáról beszélünk, a TF300T nemrég új árkategóriába került, ezáltal aktív tagjává válva a nagy karácsonyi hajrának. S bár mire ezeket a sorokat olvassátok, a Jézuska már elment, a Transformer megmaradt a tavalyi év egyik nagy dobásának.**

Nem fogunk kertelni: ez a teszt megkésett, hisz az ASUS Transformer Pad TF300T még nyáron jelent meg, ám a cikkünknek komoly aktualitást ad, hogy a készülék nemrég alacsonyabb árkategóriába süllyedt, így már érdemes lehet azok figyelmére, akik komolyan elgondolkodtak egy táblagép beszerzésén. Persze az alacsonyabb árkategória relatív, hisz nem sokan tehetik meg, hogy 130 ezer forintért vegyenek tabletet, ugyanakkor ezért a pénzért az ASUS Transformer családja nemcsak a megszokott tapiképernyős élményt nyújtja, hanem ad egy dokkolót is a gép alá, aminek segítségével netbookká varázsolhatjuk az androidos készülékünket. Így már jobban hangzik, nem igaz?

A KÉSZÜLÉK SPECIFIKÁCIÓI

- **Gyártó:** ASUS
- **Megjelenés:** 2012 nyár.
- **Ár:** dokkolóval 129 ezer forint, dokkoló nélkül 109 ezer forint.
- **Dimenziók:** 263x180,8x9,9 mm (dokkolóval 19,4 mm)
- **Súly:** 635 gramm (dokkolóval 1181 gramm).
- **Kijelző:** 10,1 hüvelykes kapacitív IPS-panel, 1280x800-as natív felbontással, tíz ujj érzékelésével.
- **Hardver:** Cortex-A9 1,2 GHz CPU; 1 GB RAM; ULP GeForce GPU.
- **Kamerák:** 1,2 MP-es előlapi; 8 MP-es autofókuszos hátlapi.
- **Elérhető színek:** sötétkék, piros, fehér.

CSOMAGOLÁS, KÜLALAK

A dobozt kibontva rögtön szemünk elé tárul a TF300T teteje, mely tulajdonképpen a tablet hátoldala. Ha kivesszük a gépet a minimalista csomagolásból, jön a meglepetés: ez egy szétnyitható netbook, aminek belső felén egy szürke csúszka választja le a táblagépet a billentyűzetes dokkolóról. Ha szétszedjük a készüléket, kapunk egy „sima" androidos táblagépet és egy elsőre haszontalan klaviatúrát – ám ha van valami, amit megtanítottak a transformerek, akkor az az, hogy a látszat sokszor csal, szóval erre még később visszatérünk. A fekete kartondoboz a fentieken kívül csupán egy töltőt tartalmaz, ennek kiszerelése pedig a megszokott: egy AC-adapterről és egy USB-s töltő/adatkábelről van szó. Kézbe véve a TF300T-t nem esünk hasra, nincs olyan érzésünk, hogy egy minden téren felső kategóriás eszközt szorongatunk. A kijelző egy 10,1 hüvelykes IPS-panel, 1280x800-as natív felbontással. A borítás tiszta műanyag, a táblagép hátoldala viszont körkörös, barázdás kialakítást kapott, így nem fogja az ujjlenyomatokat, és nem is csillog feleslegesen. A közepére ragasztott, ezüstben játszó ASUS felirat elegáns hatást kölcsönöz, csatlakozók és gombok terén pedig minden a helyén van: baloldalt hangerőszabályzó, microSD-bemenet és mini-HDMI, felül egy bekapcsoló gomb, jobbra pedig egy jack dugó található, így alulra már csak a 40 tűs töltő/adatkapcsolati port jutott. A TF300T-n hiába keresünk SIM-kártya foglalatot, ilyesmivel itt nem találkozhatunk, ezt a készüléket kifejezetten wifis használatra fejlesztették. Ez sokak számára negatívum lehet, mi viszont ennyi pénzért ezt még nem tartjuk akkora bakinak, főleg, hogy van a piacon fejlettebb 3G-s és LTE-s Transformer is. A tablet jellemzőin túl muszáj kitérni a billentyűzetre is, ami kiváló minőséget képvisel, van rajta multitouch tapipad is, a bal oldalán pedig egy újabb töltőbemenet található – bizony, a dokkolóval együtt nem egy, hanem két akkumulátort kapunk.

IGAZ UGYAN, HOGY A TF300T MÁR JÓ IDEJE A PIACON VAN, DE AZ ÁRCSÖKKENÉSNEK KÖSZÖNHETŐEN ÚJRA ÉRDEMES FIGYELNI RÁ

RENDSZER, HASZNÁLAT

Ha feltöltöttük a TF300T-t, jöhet az első indítás, ami egy komolyabb szoftverfrissítést is magába foglal. A firmware-en túl az előtelepített Android ICS operációs rendszer is felveszi a 4.1.1-es verziószámot, és bár vannak olyan eszközök, melyek esetén nem ajánlott a frissítés, az ASUS üdvöskéje szinte új erőre kap a Jelly Beantől, úgyhogy érdemes megvárni a nagyjából tízperces művelet végét. Ha ezzel megvagyunk, egy minden téren klasszikus androidos felülettel nyit a Transformer. Akinek már volt a kezében a Google operációs rendszerével megáldott okostelefon vagy táblagép, azonnal tudja, mi a teendő, de még azok számára is egyértelmű lesz a kezelés, akik csak most ismerkednek az Androiddal. Sebesség terén nincs okunk panaszra, hisz a TF300T lelke az Nvidia Tegra 3-as chipsetje, mely egy négymagos Cortex-A9 processzort pörget 1,2 GHz-en. Ehhez jár 1 GB RAM és egy ULP GeForce GPU, tehát akár játékra, akár multitask alkalmazásokra kívánjuk használni, az ASUS Transformer Pad mindennel megbirkózik. Gamer szemmel nézve külön jó pont a Tegra 3, hisz egy rakás játékhoz készül Nvidiát preferáló, kidolgozottabb grafikát tartalmazó változat. A gépen találunk egy előtelepített TegraZone appot, de van itt még Amazon Kindle és MyLibrary is, utóbbi az Aliz Csodaországban angol nyelvű példányával. Az előlapi kamera 1,2 MP-je elegendő a webkamerás beszélgetések (pl. Skype) lefolytatásához, a hátoldali, 8 MP-es változat pedig meglepően jó képeket készít – persze csak a tabletek szintjéhez mérve, bár kötve hisszük, hogy sokan fotóznak majd a TF300T-vel.

AJÁNLOTT?

Összességében kijelenthető, hogy a Transformer egy igényes, minden téren jól szereplő tablet, melynek legfőbb vonzerejéről még csak érintőlegesen beszéltünk: bizony, az akkumulátorokról van szó. Csak a táblát használva a gyártó 10 óra üzemidőt ígér, és bár ez csak akkor igaz, ha levett fényerő mellett alig-alig használjuk, de az tény, hogy játék, filmnézés és aktív wifikapcsolat mellett is simán kihúz 6-7 órát a gép, ami nagyon szép eredmény, ha pedig alvómódban hordozzuk, gyakorlatilag alig fogyaszt valamicskét. A dokkolóval a 10 órás határ 15-re tolódik (tehát így elérhetjük az alapból ígért tíz órát is), a két eszköz pedig egymást tölti, ezáltal a gép sokáig használható marad a rácsatlakoztatott billentyűzet ellenére is. A TF300T meggyőző, erősen ajánlott eszköz, hasonló áron ennél sokkal többet nyújtó androidos készüléket nem igazán találni a piacon.

ZyXEL WHD6215

VISZLÁT, KÁBELEK?

[ÍRTA CHOCHO] **A HDMI-kábel manapság ugyanolyan mumusnak számít, mint régen az UTP, így nem csoda, hogy egyre többen szeretnének megszabadulni tőle. No, erre kínál most lehetőséget a ZyXEL, igaz, meglehetősen borsos áron – hát igen, a finom luxust meg kell fizetni.**

Korunkban egyre több problémát jelent a lakás szórakoztatóelektronikai eszközökhöz mérten is kényelmes berendezése. Nem elég, hogy UTP-kábelek és wifiadapterek tucatjaival kell felszerelnünk a Smart TV-t, a régebbi Xboxot, vagy akár apu pár éve vett PC-jét, de az e készülékek közti kommunikáció még így sem biztos, hogy zökkenőmentes lesz. Tíz éve nagy találmánynak tűnt a HDMI-adapter, melynek segítségével egyetlen kábelen továbbíthattuk a magas felbontású képet és a többcsatornás hangot, mára azonban HDMI-vel is tele a padlás, és legszívesebben az összes vastag fekete kábelt a kandallóba dobnánk. Nos, bár ezt egyelőre nem tehetjük meg, de alternatívának így sem elhanyagolható a ZyXEL megoldása, mely ugyan borsos áron, de kiemelten kényelmes felhasználói élményt nyújt, és szinte minden létező platformmal együttműködik anélkül, hogy órákon át kéne állítgatnunk egy nem épp barátságos szoftveres felületet.

A KÉSZÜLÉK SPECIFIKÁCIÓI

- **Gyártó: ZyXEL**
- **Megjelenés: 2012 ősz**
- **Ár: 60 000 Ft**
- **Dimenziók: 263x180,8x9,9 mm (dokkolóval 19,4 mm)**
- **Dimenziók: adóegység: 181.1x156.1 x57.6 mm; 372 gramm vevőegység: 148.1x118.6x44.7 mm; 232 gramm**
- **Használati távolság: 10 m, helyiségen belül**

ÖSSZESZERELÉS, ERGONÓMIA

A nagy, de mégis könnyű dobozt kibontva meglepően jó elrendezésű csomagolás tárul elénk. A sok notebook és egyéb kütyü tesztelésekor megszokott, frusztráló ki- és visszacsomagolási procedúra a WHD6215 esetében nem áll fenn, elég szépen kicsúsztatni a két fekete egységet és a mellékelt HDMI-kábeleket, illetve AC-adaptereket a kis zsebekre felosztott, masszív kartondobozból. Miután mindent felsorakoztattunk az ágyon, újabb meglepetés vár ránk. Nincs bonyolult összeszerelési útmutató vagy ezeroldalas használati utasítás. Na jó, az ilyenkor kötelező papiros csak-csak megtalálható a doboz alján, de jól eldugták, nehogy azt higgyük, hogy egy percig is szükségünk lesz rá. A ZyXEL terve ugyanis az volt, hogy a WHD6215-öt a megvásárlást követő pillanattól kezdve egyszerűen és kényelmesen használhassuk. A mellékelt fémszerelvényekkel akár falra is erősíthetjük a tévéhez csatlakoztatható vevőegységet, így elmondható, hogy a gyártó minden lehetséges esetre felkészült a termék megtervezésekor. S hogy miféle egységekről is van szó? Elmagyarázzuk: a dobozban két, fekete színben pompázó, elegáns, lekerekített élekkel operáló, könnyű műanyagból gyártott eszközt találunk. A kisebbik közülük a HDTV-hez csatlakozik HDMI-n keresztül, és veszi az összes adást, amit a nagyobb, a többi eszközzel szintén HDMI-kábeleken kommunikáló készülék továbbít. A WHD tévéoldali platformján csak egy HDMI-csatlakozó található, az adóegységen azonban mindjárt négy, melyek szinte bármivel képesek együttműködni. Tablet mini-HDMI-vel? Jöhet! Számítógép, rajta Full HD-ben közvetített, 60 fps sebességű játékképpel? Semmi gond!

A ZYXEL VEZETÉKNÉLKÜLI ADATÁTVIVŐJE KÉTSÉGTELENÜL EGY PRAKTIKUS ESZKÖZ, CSUPÁN AZ ÁRÁVAL KELL MEGBARÁTKOZNI

Egyedül annyit kell tennünk, hogy mindent összedugunk, bekapcsoljuk a WHD6215-öt, és élvezzük a (viszonylag) kábelmentes létet. Elmondható tehát, hogy az összeszerelés és a használat, kényelmi szempontból, csillagos ötöst érdemel – és akkor még nem is említettük, hogy a csatlakoztatott HDMI-portokat egy, a csomagban található kis távirányítóval vezérelhetjük.

MŰKÖDÉS, ÁTVITELI MINŐSÉG

Mindezen csoda persze egy már ismert technológiai megoldáson, a WirelessHD 1.0-s szabványon alapszik, és 60 GHz-es frekvencián át továbbítja az adatokat a szokásos 2,4 GHz-es helyett, 4 Gb/s-os sebességgel – talán mondanunk sem kell, hogy az 1080p-s kép láthatóan fikarcnyi csorbát sem szenved, a WHD6215 pedig támogatja a 7.1-es hangrendszereket és a 3D-s megjelenítést is (PS3, valaki?). Mi a Sötét lovag: Felemelkedés című film Blu-ray változatát próbáltuk ki a WHD-vel úgy, hogy az adót a lakás nagyobb szobájának végébe vittük. Az eredmény így is makulátlan kép és hang volt, a gyártó pedig 10 méterig vállal garanciát a hibamentes átvitelre, szobán belül (maximum álfalakat visel el a rendszer, a húszcentis téglafal már megakadályozta a kommunikációt). Csak képzeljük el a termék mögött rejlő lehetőségeket: akár a szoba sarkába telepített PC-ről is vetíthetünk családi képeket a nagyinak a nappali projektorára, vagy játszhatunk a gépünket tévére kötve úgy, hogy nem kell az egész, több kilós házat méterekre cipelni az íróasztaltól. A WHD6215 mindezt egy csapásra megoldja, mi pedig csak nézünk, mint a moziban.

VERDIKT

A ZyXEL majdnem kábelmentes HDMI-megoldása zseniális, ehhez nem fér kétség. Működésére egy rossz szavunk sem lehet, összeszerelése pedig még azoknak is könnyűszerrel megy majd, akik utálják a technikai eszközök beüzemelésével járó problémákat. Így hát kijelenthetjük, hogy maximálisan ajánlható… lenne, ha nem kerülne ilyen sokba. Mert bizony a gyártó megkéri a WHD6215 árát, a termékért cirka 60 ezer forintot kell a boltban hagynunk. Ez lássuk be, rengeteg pénz, főleg, hogy az adó és vevőkészülékek borítása vékony, törékeny műanyag, s hogy az ember ennyi pénzből már annyi HDMI-kábelt vásárol, amennyit nem szégyell. Ráadásul egyeseket kiábrándíthat, hogy a ZyXEL készüléke csakis egy téren belül üzemel – a szobákon átívelő adatátvitel és a teljesen kábelmentes lakás még az eszköz birtokában is csak álom marad. Ha viszont nem akadály az ár, és az igényességre törekszel, akkor ajánlott a ZyXEL WHD6215, minden más esetben viszont javallott alternatív, pénztárcakímélőbb megoldást keresni.

MICROSOFT WEDGE TOUCH EGÉR

A Microsoft az elmúlt években élen járt a jó minőségű, ízléses PC-perifériák gyártásában, az utóbbi időszakban pedig erőteljesen a mobileszközök (notebookok, tabletek) mellé járó egerekre és billentyűzetekre koncentrál, ami nem meglepő annak fényében, hogy tavaly a redmondi cég is úgy döntött, hogy saját hardverekkel igyekszik kihasítani egy szeletet a táblagépek egyre kövérebb tortájából. Az első kiegészítők már a Surface és a Surface Pro debütálása előtt bejelentésre kerültek, nekünk pedig a Wedge kódnevű termékcsalád meglehetősen extrém kivitelezésű egerét volt szerencsénk kipróbálni.

8.0

Eszköz
egér
Info
www.microsoft.com/hardware
Ár
kb. 20.000 Ft

A Microsoft nem először bizonyítja, hogy képes eltávolodni a bevett formáktól és megoldásoktól, ha hardverekről van szó, ám ezúttal tényleg valami egészen extrémet alkottak – azonban nem feltétlenül pozitív értelemben. Amíg a Touch és Arc Touch egerek egészen elegánsak voltak, és az ember elismerően forgatta őket, addig a Wedge Touchcsal történő első találkozás inkább sokkoló, és az ember száján akaratlanul is kiszalad, hogy: mi ez? Mindez nem véletlen ugyanis, a Microsoft legújabb egere kezdésnek sokkal inkább tűnik egy ék alakú ajtótámasznak, mintsem precíz hardvernek – pedig az. A Wedge Touch közel 6 cm széles, 5 cm hosszú, a legmagasabb része 2 cm, a legalacsonyabb pedig 9 mm. A készüléket egyetlen, oldalról behelyezhető AA-elem működteti, és Bluetooth kapcsolaton keresztül csatlakoztathatjuk a gépünkhöz. Vevőegység nem jár a hardver mellé, ami érthető, hiszen Bluetoothszal alapból felszerelt mobileszközök mellé tervezték, azt pedig már az MS-nél sem gondolhatta senki, hogy bárki ilyet vegyen az asztali masinája mellé. Habár az egér teste kicsi, furcsa módon ergonómiailag mégis szinte tökéletes, már persze akkor, ha a felhasználót nem zavarja, hogy csupán 3 ujjal tudja megfogni (a maradék kettővel görgetünk, kattintunk és simizünk), és a tenyerünk hozzá sem ér a szerkezethez. A Wedge belsejében a Microsofttól már megszokott BlueTrack technológia kapott helyet, ami már korábban is bizonyította, hogy szinte bármilyen felületen megállja a helyét (még üvegen is), és nincs ez másképp most sem. Egerünk ráadásul intelligens, ami az energiagazdálkodásban érhető tetten, ugyanis az apróság a Bluetooth-on keresztül érzékeli, ha a laptop vagy a tablet alvó állapotba kerül, és ilyenkor ő is takarékra kapcsol, kímélve a behelyezett elemet. Persze a Touch szó sem véletlenül került bele a névbe, az egér felülete ugyanis érintésérzékeny, és ugyan komoly mozdulatokat nem tudunk vele végezni, a négyirányú görgetés azért tökéletesen működik a simogatással is. Technikai oldalról tehát meggyőző a Wedge Touch, a sokat utazóknak, a gépükkel folyamatosan mozgóknak akár még praktikus is lehet a kis mérete miatt – azonban kérdéses, hogy vajon ki akarna 20.000 forintot fizetni egy ilyen apróságért, ugyanis a miniatűr dizájnegér ára bizony ilyen borsos.

ASUS MX279 MONITOR

Amilyen látványos volt néhány éve a hagyományos CRT monitorok leváltása TFT-re, annyira lelassultak manapság a fejlesztések ezen a téren. Már jó ideje megtorpantunk a Full HD felbontásnál, a 16:9-es képaránynál, a 24 colos képátlónál, és a szolgáltatásokról sem mondható el, hogy alig győzzük kapkodni a fejünket. Az elmúlt néhány évet a TN panelek uralták, ám remélhetőleg ez lassan a múlt ködébe vész, méghozzá egy teljesen új technológiának köszönhetően. Az AH-IPS panelek ugyan nem érnek fel az S-IPS tudásáig, hiszen színenként csak 6 biten dolgoznak, de képminőségük azért messze jobb, mint a TN paneleknek, betekintési szögük közel teljes, válaszidejük jó, fogyasztásuk barátságos, az áruk pedig igen vonzó.

9.4

Eszköz
monitor
Info
www.asus.hu
Ár
kb. 94-95.000 Ft

Az ASUS legújabb dizájnmonitorába is ilyen, LG gyártotta panelt szereltek, méghozzá egy 27 colos átmérőjű, Full HD felbontású példányt. Az MX279 igen vékony monitor, ami egy stabil fémlábon áll (falra sajnos nem szerelhető), és -20-tól egészen +5 fokig dönthető. Bemenetekből kapunk két HDMI-t, egy D-SUB-ot és egy analóg hangot is. Ez utóbbi – na meg persze az előlapi felirat – árulkodik róla, hogy a monitor kávájának alsó részébe a mérnökök két hangszórót is elrejtettek. Ezeket 2x3 wattosnak írják, ám a kialakításnál besegített a Bang&Olufsen csapata is – véleményünk szerint a kis méret ellenére egészen jól szólnak a hangszórók; a ruhát ugyan nem robbantjuk le barátnőnkről, de átlagos felhasználáshoz (YouTube, egyszerűbb játékok stb.) tökéletesen megfelel.

A monitor egyedi vonása, hogy kávát csak alul találunk, a teljes felületet matt réteggel vonták be. Ennek köszönhetően például fekete háttérnél meglesz az az érzetünk, hogy káva nélküli a monitorunk, ráadásul a matt bevonat miatt a tükröződéstől sem kell tartanunk. A kezelőgombokat a jobb alsó sarokban találjuk; a menü jól elrendezett, és az érintőgombokat könnyen elérjük.

Az MX279 képminősége meglepően jó, és használat során csak még jobban megkedveltük a kávamentes(nek tűnő) dizájnt. Az 5 ms-os GTG válaszidő lehet, hogy egyeseknek túl sok, szerintünk azonban még FPS-eknél sem bántó, és az elektronika input lagja is kellően alacsony, így a készülék lényegében nagyszerűen megállja a helyét akkor is, ha játékról van szó.

Bár elsőre tartottunk a 27 colos, Full HD felbontástól, a méretet nagyon hamar megszoktuk. Persze a WQHD felbontás még jobb lett volna, de nem szabad elfelejteni, hogy az ASUS monitora 100 ezer forint alatt megkapható, míg a WQHD modellek ennél jelentősen drágábbak. A dizájnmonitor szolgáltatásai közül mi egyedül egy USB 3.0 hubot hiányoltunk, ha még ezt is megkaptuk volna, nem tudnánk semmiért sem fanyalogni az MX279 kapcsán.

MICROSOFT SCULPT MOBILE BILLENTYŰZET

A Microsoft tavaly őszi hardverpalettáját teljes egészében a mobiltermékek mellé járó kiegészítők uralták (lásd még a bal oldalon tárgyalt, meglehetősen egyedi egerünket), és a Wedge család mellett bemutatkozott a Sculpt termékvonal is, ami egy hagyományos Touch egeret és egy sok újdonságot nem tartogató billentyűzetet foglalt magába.

Ha a Sculpt Mobile billentyűzet láttán déjà vu érzés fogna el benneteket, az nem a véletlen műve, ugyanis a fura nevű periféria kísértetiesen emlékeztet a Microsoft két korábbi hardverére, a Bluetooth Mobile Keyboard 5000-re és 6000-re, sőt, ha egészen őszinték akarunk lenni, akkor azt kell mondanunk, hogy némi dizájnbeli korrekción kívül sok minden nem változott a 6000-es verzióhoz képest. Persze itt sem kell durva dolgokra gondolni, hiszen nagyjából annyiban merült ki az átfazonírozás, hogy új Microsoft felirat és Windows logó került a megfelelő helyekre, illetve a billentyűket körülölelő „kávát" a matt műanyagról fényesre cserélték, így már az összes ujjlenyomat meglátszik rajta. Ráadásul ezúttal már nem találkozunk kiegészítő numerikus billentyűzettel sem, ami valószínűleg sokak számára teszi teljesen érdektelenné a Sculpt klaviatúrát.

Pedig alapvetően nem egy rossz darab, ahogy az elődei sem voltak azok. A méretei okán (35 cm széles, közel hét centi mély, a legvastagabb részén nagyjából 15 mm) tényleg elsősorban tabletekhez vagy más mobil eszközökhöz praktikus, azonban kiválóan használható egy átlagos PC mellett is, amennyiben nem kívánunk játszani vele, és nem zavaró, hogy hiányzik a billentyűzet numerikus része. A magyar változat 105 gombos, két AA-elem kell a működtetéséhez, és a Sculpt is Bluetoothon keresztül csatlakozik a gépekhez, ám vevőegységet a csomag nem tartalmaz, szóval ha nem mobileszközhöz akarjuk csatlakoztatni a billentyűzetet, akkor a kapcsolatról magunknak kell gondoskodnunk.

A klaviatúra a megszokottnál kisebb mérete ellenére is könnyen használható, a gombok ideálisak és nem kifejezetten zajosak, jó érzés lenyomni őket, ráadásul a Comfort Curve-nek, azaz a középen hajlított dizájnnak köszönhetően a Sculpt még egészségesebb is, mint a hagyományos billentyűzetek, azonban az ív és a középtájon meghízó gombok miatt szokni kell a használatát. Ami pozitív változás még az elődökhöz képest, hogy a Home, End és PrtScn gombok ismét egyedi helyet kaptak, nincs szükség az FN lenyomására az elérésükhöz (helyettük az F1-F12 billentyűk jutottak erre a sorsra), viszont a Caps Lock ezúttal sem kapott külön ledet, a klaviatúra egyedül az elemtöltöttség állapotáról ad nekünk fényjelzéseket. A Sculpt Mobile billentyűzet tehát (még mindig) egy korrekt eszköz, azonban jó, ha tudjátok, hogy a numerikus kiegészítővel felszerelt, ugyanilyen tudású BMK 6000 ezresekkel olcsóbban beszerezhető, mint ez a „frissített" verzió.

7.5

Eszköz
billentyűzet
Info
www.microsoft.com/hardware
Ár
kb. 12-13.000 Ft

KINGSTON HYPERX BEAST 32 GB 2400 MHZ KIT

Nehéz dolguk van a memóriagyártóknak, hisz mindig valami újdonságot kell kitálalniuk, amivel memóriamoduljaik kitűnhetnek a sorból. Márpedig a kínálat óriási, rengeteg gyártó igyekszik beférkőzni a felhasználók gépeibe, ugyanakkor a szabványok nagyon szigorúak, és emiatt túlzottan egyik modul sem térhet el a kijelölt úttól. A DDR3 modulok esetében is csupán két dologgal lehet operálni: a minél magasabb, gyárilag garantált működési frekvenciával, illetve a hűtéssel, a Kingston HyperX Beast pedig igyekszik mindkét területen feltűnő lenni.

A HyperX család legújabb tagja természetesen ezúttal is több modellből áll, a Beast pedig azt jelöli, hogy a cég véget vetett a szelíd kinézetű, kék és egyéb színű moduloknak a felső kategóriában. A Kingston a mai alaplap- és háztrenddel egyező feketére váltott a modulokra szerelt hűtőbordánál, a dizájnt pedig annyira agresszívre vette, amennyire egy néhány dekás fémlap agresszív tud lenni. Ez szögletes sarkokat, tüske módjára meredező éleket jelent, és ugyan a dizájn megítélése szubjektív, szerintünk a Beast rászolgált a nevére. Na de nem minden a kinézet, a Kingston

éppen ezért párba válogatott kiteket készített, amik közül a legszolidabb DDR3-1600 szabványt támogat, a legádázabb családtagot pedig garantáltan pörgethetjük effektív 2400 MHz-en is. A Beast csomagokból ezen felül elérhető abszolút csúcskategóriába sorolható 64 GB-os kit is, ahol összesen 8 darab, egyenként 8 GB-os DDR3-2133 modul várja, hogy belepakoljuk gépünkbe – ami nem is lehet más, mint az Intel LGA2011-es platformja. A PC Gurunál a 2400 MHz-en járatható, összesen 32 GB kapacitást nyújtó négycsatornás (négymodulos) kit járt. Ennyi és ilyen gyors rendszermemória nemhogy mindennemű játékra, de akár professzionális kép- és videoszerkesztésre is bőven elegendő. A dupla modulpáros természetesen támogatja az alap DDR3-1333 beállítást, de az XMP profilt aktiválva alaplapunk máris átvált a garantált csúcssebességre. Az effektív 2400 MHz igen magas órajel a DDR3 szabványnál, amihez már megfelelően stabil alaplap is ajánlott – tesztünkben az ASRock Fatal1ty Z77 Pro-M lap állta a sarat, és a 24 órás stresszteszt alatt is mindvégig stabilan működött. A 2400 MHz-es beállításhoz 1,65 Volt, CL11-es időzítés és 2T Command Rate tartozik – sajnos ezeket nem sikerült stabilan szorosabbra vennünk még a feszültségek emelésével sem. Az órajel sem ment feljebb, már 2500 MHz körül instabillá vált a gép, 2666 MHz-en pedig nem indult el a BIOS sem. A Beast széria kiváló folytatása a hazai körökben is népszerű HyperX családnak. A dizájn passzol a mai alaplapokhoz és házakhoz, a modulok pedig hozzák a megszokott stabilitást a gyárilag garantált beállításokkal. Aki a garantált órajelek feletti kalandot keresi, és hajlandó napokat elszöszölni memóriatuninggal, keressen másik csomagot, mindenki más elégedett lesz egy Beast pakkal. A DDR3-2400 szabvány értelmét nem teljesen látjuk, tesztjeink során a másodlagos, DDR3-2133 profilt használva a rendszer összteljesítménye mindössze 0,1-3%-ot csökkent.

8.8

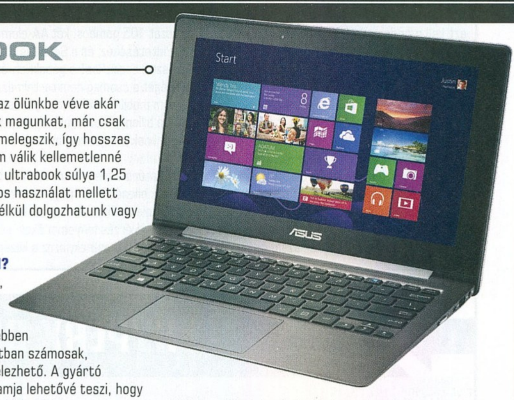
Eszköz
memória
Info
www.kingston.com
Ár
nem ismert

ASUS Taichi 21

KETTŐ 2 A

[ÍRTA CHOCHO] Az ASUS késő őszi termékbemutatóján a gyártó egy bűvésszel igyekezett lenyűgözni az újságírókat.
hatnánk, hogy nem járt sikerrel, azt a tényt minden varázserejével sem tudta palástolni, hogy a gyártónak
és hibridek, Android, Windows 8 és Windows RT operációs rendszerekkel, azt viszont, hogy ezek közül mi a
okostelefon) egytől egyig figyelemfelkeltőek voltak, egy masina sem tornászta olyan magasra a szemöldökö-
hibrid, ami egyszerre tablet és noteszgép, ám a korábbi, kényelmetlen megoldásoktól eltérően itt két képer-
rendhagyó cikkünkben a Taichit külön teszteljük ultrabookként és tabletként, hisz bár a két funkció összefügg,

A TAICHI, MINT ULTRABOOK



Az ASUS az ultrabook kategória koronázatlan királya lett a Zenbookkal, így nem csoda, hogy igyekszik megtartani pozícióját. Igaz, az ultrabookok fejlődése elég merev irányt vett az elmúlt év folyamán, a magasabb képfelbontáson és az erősebb alkatrészeken túl nem igazán rukkoltak elő újdonságokkal a gyártók. Ha a Taichit kinyitva úgy tekintünk az eszközre, mint egy vékony noteszgépre, a gyártóra jellemző, zenbookos „élményt" kapjuk. A gép előre telepített Windows 8 operációs rendszerrel várja a felhasználókat, a lelke pedig egy Intel Core i5-ös vagy i7-es processzor (nálunk az i7-es modell járt, 1,9 GHz-es órajellel), melyet 4 GB RAM és egy HD Graphics 4000-es IGP támogat – ebből már sejthető, hogy a Taichin senki nem fog Far Cry 3-azni, de ez egy elsősorban munkára és könnyed internetezésre fejlesztett ultrabook esetében nem annyira meglepő. A 256 GB-os beépített SSD mindenre elég kell, hogy legyen, így egyedül a 4 GB RAM miatt fájhat a fejünk, mely nem bővíthető, és sok windowsos alkalmazás egyidejű futtatásakor már visszafogja a processzort. Ez azonban hála tökéletes. A Taichit az ölünkbe véve akár órákra előtte felejthetjük magunkat, már csak azért is, mert a gép alig melegszik, így hosszas használatot követően sem válik kellemetlenné a vele való érintkezés. Az ultrabook súlya 1,25 kg, ami nem nehéz, átlagos használat mellett pedig 5-6 órán át gond nélkül dolgozhatunk vagy internetezhetünk vele.

KÉPERNYŐFORRADALOM?

Ahogy azt már említettük, az ASUS készülékének nem egy, hanem két képernyője van, s bár az ebben rejlő lehetőségek gondolatban számosak, hasznosságuk megkérdőjelezhető. A gyártó előtelepített kezelőprogramja lehetővé teszi, hogy megosszuk az asztalunkon látható képet, vagy mást mutassunk a velünk szembe ülőnek, mint amit mi látunk. Elméletileg, miközben dolgozunk vagy internetezünk, a gyerekek rajzfilmet nézhetnek a fedőlapi kijelzőn – elméletileg, mert élesben kipróbálva ez sehogy sem működik. Hisz az ember ritkán tartja

AZ ASUS KOMOLY TAPASZTALATOKKAL RENDELKEZIK AZ ULTRABOOKOK TERÜLETÉN, ÍGY NEM CSODA, HOGY A TAICHI IS MEGÁLLJA A HELYÉT A KATEGÓRIÁBAN

elsősorban a Win8 és nem a gép hibája, kell még pár frissítés, hogy minden optimalizálva legyen. Ami a képernyőket illeti, mindkét kijelző 11,6 hüvelykes Full HD-s IPS-panellel rendelkezik, így az élességre és a képminőségre nem lehet panasz. A billentyűzet hozza a Zenbookok szintjét, a gombok kellemesen mélyednek be és jó elrendezésűek, az anyagminőség pedig a fémhasználatnak

90 fokban a nyitott noteszgépet, így legfeljebb akkor van értelme a képmegosztásnak, ha például egy munkaügyi prezentáció során pont fejmagasságban ül velünk szemben a tárgyalópartner. Látványos és ötletes elképzelésről van tehát szó, azonban az újdonságélményen túl valóban hasznos felhasználási lehetőségekkel nem igazán kecsegtet ez a megoldás. Ennek ellenére is kijelenthető, hogy mint ultrabook, a Taichi kifejezetten jól funkcionál, ha pedig összecsukjuk, akkor jön az innováció: az ultrabook egyben tabletként is funkcionál.

MEGÉRI?

Az ASUS Taichi 21 a cikk írásának pillanatában még nem kapható Magyarországon, és a pontos megjelenési dátum sem ismert. Az Egyesült Államokban az olcsóbb, i5-ös modell 1299 dollár, a drágább pedig (nálunk ez járt) 1499, ami átszámítva úgy 330.000 forint – de a végfelhasználói ár ennél valószínűleg magasabb lesz a dollár/euró értékének egy az egyben átváltása miatt. Adott tehát a kérdés: kinek érhet meg ennyit az ASUS Taichi 21? Elsősorban azoknak, akik képesek rendszeresen kihasználni a dupla képernyő nyújtotta lehetőségeket (prezentációk, előadások során), illetve azoknak, akik nem sajnálják a pénzt a legújabb technikai őrületekre. A többiek számára azonban a Taichi nem lesz több érdekes kísérletnél. Ultrabookként végső soron ajánlható termékről van szó, mely „otthoni tabletnek" is jó, de utóbbi módban, noha technikailag lenyűgöző, kissé haszontalan szerkentyű benyomását keltheti.

Z 1 EGYBEN

Az illuzionista minden trükköt bevetett, hogy a meghívott vendégek jól érezzék magukat, és bár nem mond-
fogalma sincs róla, mit hoz a holnap. Az ASUS felhozatalában vegyesen megtalálhatók ultrabookok, tabletek
jövő útja, majd a vásárlók döntik el, és persze a piac alakulása. Bár a prezentált gépek (na meg a Padfone 2
ket, mint a korábban már a Hardverhírek rovatban is bemutatott Taichi 21. Ez az ultrabook ugyanis olyan
nyővel kápráztatnak el minket, hogy az eszköz táblagépként és notebookként is üzemelhessen. Éppen ezért
elmondható, hogy kifejezetten eltérő felhasználói élményekről van szó.

A TAICHI, MINT TABLET

Bár a belső képernyő nem érintésérzékeny (ne tessék tehát összetaperolni), a borításon található kijelző már egy csodaszép, Full HD-s touchscreen, ami egy az egyben azt a Windows 8-at jeleníti meg, ami az ultrabook módban is elénk tárult, ráadásul a tapipaddal meglehetősen körülményesen használható csempék itt már megvalósult álomként siklanak a 11,6 hüvelykes, 16:9-es képarányú felületen. Bár a méret és a súly semmiképp nem nevezhető optimálisnak, ennek ellenére a Taichi tabletként is kényelmes használatot biztosít – legalábbis otthon, az ölünkbe téve, hiszen a kialakítása miatt ez az eszköz már kiesik abból a kategóriából, amit szívesen elcipelünk bárhová. Külön kiemelendő, hogyha noteszgépként dolgozunk a Taichin, majd hirtelen felugrunk és összecsukjuk a gépet, a felső kijelzőn azon nyomban megjelenik az eddigi munkánk – a váltás egy másodpercet sem vesz igénybe, elégedett biccentésre késztetve az embert.

A WINDOWS 8 ELŐNYEI

A Windows 8 speciális kezelőfelületének tablet módban már nagyobb szerep jut, hisz minden csak egy érintésnyire van, és ugyan eleinte hajlamosak lehetünk androidos vagy iOS-es szemmel nézni a gépre, hamar kiderül, hogy itt bizony új utak nyílnak meg, és végre búcsút inthetünk az okoseszközök korlátainak. Főleg, hogy az Intel archi-tektúrája ekkor villantja meg igazán az oroszlánkörmeit: a menük olyan folyékonyan siklanak, hogy könny szökik tőle az ember szemébe, az alkalmazások betöltődése pedig rendkívül gyorsnak mondható – persze csak tabletekhez mérten, ultrabookoknál láttunk már ennél sokkal sebesebb reakciókat is.

A KÉSZÜLÉK SPECIFIKÁCIÓI

- **Gyártó: ASUS**
- **Megjelenés: 2013 eleje.**
- **Várható ár: nem ismert.**
- **Dimenziók: 307x199x18 mm**
- **Súly: 1,25 kg**
- **Kijelző: két 11,6 hüvelykes, 1920x1080-as natív felbontású IPS panel – a felső érintőképernyő, a belső nem.**
- **Hardver: Intel Core i7 Ivy Bridge 1,9 GHz; 4 GB DDR3 RAM; Intel HD 4000 IGP.**
- **Kamerák: belül-kívül 5 MP.**
- **Egyéb: elérhető lesz egy 13,3 colos változat is, Taichi 31 néven.**

JÓL FELSZERELVE

Az összecsukott Taichire nézve nehéz elhinni, hogy korábban nyitott állapotban használtuk. A gép lezárt állapotban mindössze 18 mm vastag, a kijelző pedig szélesebb, mint maga a fedél, a kialakításra tehát egy szavunk se lehet. Összességében kijelenthető, hogy a Taichi egy kifejezetten stílusos eszköz: tükröződő felülete, bár gyűjti az ujjlenyomatokat, tiszteletet parancsoló fekete színben csillog, mikor pedig megelevenedik a Windows 8, minden öreg hardveres róka rácsodálkozik. Bár kártyaolvasó és optikai meghajtó nincs a gépben, mini-HDMI és VGA bemenetet találunk rajta, a csomagban pedig egy VGA-átalakító és egy kapacitív stylus is helyet kapott. Ha valamilyen oknál fogva mégis elfogyna a rendelkezésünkre álló hely, akkor a két oldalsó USB 3.0-s porton keresztül akár külső SSD-t vagy pendrive-ot is csatlakoztathatunk a géphez – igen, tablet módban is, magyarán a Taichi összecsukva is ultrabook marad, csak szebb, látványosabb, izgalmasabb, mint bármely kortársa.

ELMÉLETBEN JÓL HANGZIK, HA EGY ULTRABOOK CSUKOTT ÁLLAPOTBAN TABLETKÉNT FUNKCIONÁL, DE A VALÓSÁGBAN NEM TÚL PRAKTIKUS EZ A MEGOLDÁS

ÖTLETES, DE KIFORRATLAN

Van azonban egy bökkenő: a Taichi elsősorban noteszgép, és csak másodsorban tablet, és mivel a méretei folytán nem beszélhetünk egy bármikor előkapható, fél kézzel is könnyen használható mobileszközről, ezért a vásárlók az esetek 90%-ában otthon fogják használni, nyitott állapotban. Igaz ugyan, hogy az érintőkijelzővel a Windows 8 csempés megoldása kényelmesebben használható, de a klaviatúra és a billentyűzet használatával sokkal gyorsabban és hatékonyabban lehet dolgozni, sőt, még internetezni is. 3G-s chip nem kapott helyet a Taichiben, ezért marad a wifi, tovább korlátozva a hordozható mivoltából fakadó lehetőségeket, ha pedig úton vagyunk, akkor az 1,25 kg-os súlyból eredően biztos, hogy nem lesz tovább a kezünkben pár percnél. Tabletként tehát úgy foglalható össze a Taichi-élmény, hogy bár látványos és fülig szalad az ember szája tőle, de hosszú távon (akárcsak a dupla képernyőből adódó képmegosztás) nem túl praktikus egy átlagfelhasználó számára.

A Taichi tabletként is egy használható eszköz, de ebben a kategóriában vannak nála sokkal jobbak – elég csak a szintén a jelen számunkban bemutatott ASUS TF300T-re gondolni, mely ugyan kisebb, lassabb, androidos és nem ilyen „okos", de táblagépnek ezerszer jobban ajánlható. Kíváncsiak vagyunk, hogyha házon belül már most megverhető az ASUS hibridjének tabletes megoldása, akkor mi lesz, ha megjelennek az új Vivók, vagy berobbannak a piacra a konkurens gyártók hasonló termékei – mert lesznek, erre mérget vehetünk.

ÁLOMPC

GURU

NYUGODT ÉVKEZDET

Egy évvel ezelőtt az AMD már januárban megindította HD7000-es offenzíváját, ezúttal azonban még nem érkezett meg a következő generáció a boltok polcaira. Az NVIDIA is ragaszkodik még jó darabig GTX 600-as szériájához, amiknek az ára éppen most kezd elérhető szintre beállni.

Hasonlóan nyugodt a helyzet a processzorok piacán is. Az Intel új generációs Haswell processzoraira és új platformjára még nagyjából félévet várnunk kell, az AMD-nek addig van némi ideje minél több Piledriver-alapú AM3+ és FM2 processzort eladnia.

A lassú évkezdet persze ne tévesszen meg senkit, a PC idén is folytatja átalakulását (Intel NUC, valaki?), és friss fejlesztéseken alapuló új generációs eszközök jönnek, amik több tekintetben is forradalmi változást hoznak.

BASIC

Egy hónapja pont sikerült megközelíteni a 100 ezer forintos lélektani határt, amitől most mintegy hétezer forinttal el is rugaszkodtunk, cserébe viszont érezhetően jobb teljesítményt nyújt alapkonfigunk. A lecserélt komponens mi más lehetne, mint a VGA, amiből a HD7770-re álltunk át. A kb. 5000 forintos többletért cserébe érezhetően jobb 3D teljesítményt kapunk, amit képjavító eljárásokra vagy nagyobb felbontásra is felhasználhatunk. A másik komponens, amit érdemes lehet fejleszteni, az a merevlemez, ahol plusz kb. 4000 forintért megduplázhatjuk a kapacitást – ebben a hónapban mi még vártunk ezzel, de aki ilyen konfigot választ, az már mindenképpen a nagyobb tárhelyre szavazzon.

Alaplap	MSI B75MA-P45	16 700 Ft
Processzor	Intel Pentium G2120	22 800 Ft
CPU-hűtő	Gyári	-
Memória	2× Apacer 2 GB DDR3-1333MHz	4 800 Ft
Videokártya	Sapphire Radeon HD7770 GE 1 GB	29 000 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 500 GB 7200rpm	14 800 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4 400 Ft
Ház	ASUS TA-8H1	6 400 Ft
Táp	Chieftec iArena 450W	8 700 Ft
Összesen		107 600 Ft

GAMER

AMD-s gépünknél a múlt hónapban átálltunk az új generációs, de továbbra is AM3+-os FX processzorra, de ebben a hónapban sem hagytuk változatlanul az összeállítást. Ezúttal a merevlemez kapacitását dupláztuk meg, köszönhetően az egyre vonzóbb árú, 1 TB-os WD CaviarBlue HDD-nek. A konfig ára emellett is emelkedett egy kicsit, de szerencsére még így is sikerült tartani a 180 ezer forint körüli végösszeget. A HD7870 továbbra is az egyik legjobb választás, ám aki inkább az NVIDIA táborát erősítené, választhat egy hasonló árazású GeForce GTX 660-as videokártyát is.

Alaplap	GIGABYTE GA-970A-UD3	22 000 Ft
Processzor	AMD FX-6300 3,5 GHz	33 100 Ft
CPU-hűtő	Arctic Cooling Alpine 64 Pro Rev. 2	3 600 Ft
Memória	8 GB Corsair Vengeance Blue DDR3-1600 KIT	12 300 Ft
Videokártya	MSI HD7870 OC 2 GB	63 600 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm	18 600 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4 400 Ft
Ház	THERMALTAKE Commander MS-III	12 900 Ft
Táp	FSP 60APN 85+ 500W	13 900 Ft
Összesen		184 400 Ft

ULTRA

Ultra konfigurációnkat most nem bolygattuk meg – a Core i5-3570K továbbra is kiváló választás, mindenféle felhasználáshoz elegendő teljesítményt nyújt kiváló áron. A memóriaárak egy leheletnyit emelkedtek januárban, de emiatt még nem szabad lejjebb adnunk 8 GB-nál, sőt, hamarosan a játékok is ki fogják használni, ha akár ennél is több memória van gépünkben. Az SSD-k áresése is megtorpant év elején, de minden előrejelzés azt mutatja, hogy hamarosan ismét beindul az árcsökkenés, és akár fél éven belül a 240-256 GB-os modellek is beeshetnek 30 ezer forint környékére.

Alaplap	ASRock Z77 Extreme4	34 300 Ft
Processzor	Intel Core i5-3570K	54 800 Ft
CPU-hűtő	Scythe Mugen 3	12 000 Ft
Memória	8 GB Corsair Vengeance Blue DDR3-1600 KIT	12 300 Ft
Videokártya	Gigabyte N670WF2-2GD	100 500 Ft
Merevlemez	WD Green 2 TB 5400 rpm	24 200 Ft
SSD	Kingston HyperX 3K 120 GB	30 200 Ft
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4 400 Ft
Ház	Cooler Master Elite 431 Plus	15 300 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX600	19 100 Ft
Összesen		307 100 Ft

Zöld kiemelés: árcsökkenés; Piros kiemelés: árnövekedés; Nincs kiemelés: nem változott az ár

SSD

Agresszív árazásának köszönhetően a Samsung villámgyorsan vált a hazai SSD-piac meghatározó szereplőjévé, amit a 840/840 Pro szériával tovább erősít. Persze a konkurencia sem adja egykönnyen pozícióit, így az OCZ és a Kingston is újabb, vonzó árazású modellekkel igyekszik meggyőzni a felhasználókat. Az Ultra konfigurációba választott Kingston HyperX 3K az egyik leggyorsabb SandForce SF-2281-es vezérlővel szerelt SSD. Persze akinek van még egy kis félretett pénze, válasszon egyből 240 GB-os példányt, aki pedig tud még várni néhány hónapot, inkább spóroljon, mert nyár elején akár már eggyel nagyobb kapacitású tárolót is kaphat a pénzéért.

OCZ VERTEX 4
256 GB

53 400 Ft

ALTERNATÍVA Samsung SSD 840 120 GB 23 900 Ft

VGA

Nagy a csend a VGA-k piacán, amit a zárt ajtók mögötti fejlesztések mellett arra használnak fel a cégek, hogy megtisztítsák a régebbi generációktól a piacot. Januári webes körsétánk végeztével megállapítottuk, hogy az AMD HD6000-es széria lassan végleg eltűnik, illetve a 20 ezer forint alatti szegmensbe szorul vissza, az NVIDIA-nál pedig a GTX 400-as után a GTX 500-as modellek is mennek a süllyesztőbe. Ez utóbbi igaz a GTX 560/560 Ti modellekre is, amiknek egészen tavaly őszig nem érkeztek meg az utódaik. A tisztogatás mellett az árak csak minimálisan csökkentek, ami meglepő módon igaz a már így is nagyon vonzó árazású Radeon HD7750-re is.

SAPPHIRE
HD7770 1 GB

30 100 Ft

ALTERNATÍVA Gigabyte GTX 660 TiOC 2 GB 82 200 Ft

MONITOR

A piaci elemzők azt ígérik, hogy 2013-ban nagyon izgalmas lesz a monitorok piaca. A belépőszint a 24 col lesz, és Full HD felbontás alatt már nem is nagyon lehet majd monitort kapni (leszámítva persze az ultraolcsó, közönségcsalogató 18-19 colos modelleket). A következő lépcsőfok a 27 col lesz, és elérhető közelségbe kerülnek a 30 colos, akár 4K felbontású monitorok is. A felbontás emellett nőni fog a többi monitornál is, és az LG legnagyobb örömére az AH-IPS-nek (színenként 6-bites, akár a TN, viszont betekintési szöge 178 fokos és a képminősége is sokkal jobb) is fényes jövőt jósolnak. Ilyen panelre épül az ASUS MX279-es monitora is, amiről bővebben hardverteszteinknél olvashattok.

ASUS
MX279

94 900 Ft

ALTERNATÍVA LG IPS234V-PN 42 900 Ft

MEREVLEMEZ

A merevlemezárak januárban sem mozdultak, talán egyedül a Western Digital 1 TB-os modellje lett ezer forinttal olcsóbb. Ez egyébként is egy kiváló választás, hiszen 1 TB azért már nagyon sok mindenre elegendő, ráadásul a CaviarBlue modell SATA6G-n csatlakozik, 7200 rpm-es, és a saját tapasztalatok alapján kijelenthetjük, hogy nagyon halk és igen megbízható. Akinek a tárolás az elsődleges szempont, annak továbbra is a 2-3 terabyte-os, Green jelölésű modelleket ajánljuk – hogy melyiket, azt pusztán a pénztárcánk határozza meg. A 2 TB-os modellek 25-27 ezer forintba, a 3 TB-osak 33-36 ezer forintba kerülnek.

WD
Caviar Blue 1 TB
7200rpm

18 600 Ft

ALTERNATÍVA WD CaviarGreen 2 TB 25 000 Ft

ALAPLAP

Aki olcsón szeretne tisztességes Intel gépet összeépíteni, ne adja alább a B75-nél, de ne is vegyen sokkal drágábbat, hiszen ki nem használt extrákat fognak megfizettetni vele. AMD oldalon az FM2 tűnik jó választásnak, de aki külön VGA-ban is gondolkodik, annak inkább az AM3+ platformot ajánljuk, amihez egyaránt kapunk gyenge és nagyon olcsó, valamint közepesen drága és tűrhetően gyors processzort is. Az asztali gépek felső kategóriájában a Z77+Core i5/i7 páros az egyeduralkodó, az LGA2011 platformot pedig továbbra is csak a nagyon-nagyon professzionális felhasználáshoz tudjuk ajánlani.

GIGABYTE
GA-970A-UD3

22 000 Ft

ALTERNATÍVA ASUS Maximus V Gene 52 000 Ft

PROCESSZOR

Árazásában és kivezetésében nagy eltérés van az Intel és az AMD között. Az előbbinél a 2-3 generációval ezelőtti processzorok vagy teljesen eltűntek, vagy nem sokkal olcsóbbak bejelentéskori áraiknál. Az AMD-nél ezzel szemben a készletek teljes kiapadásáig piacon maradnak a régebbi modellek, így például még ma is kapunk Athlon II és Phenom II modelleket szinte bármelyik számítástechnikai kereskedésben igen jó áron. Persze a vonzó árak ellenére sem biztos, hogy megéri ilyet választani: az új, Gamer konfigunkba beválasztott FX-6300 például jelentősen jobb lett, mint elődje. Az alsó kategóriában még mindig maradtunk az Intel megoldásánál, de egy olcsóbb AMD AM3+ CPU is szóba jöhetne alternatívaként.

AMD
FX-6300

33 100 Ft

ALTERNATÍVA Intel Core i5-3570K 54 800 Ft

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

MILYEN JÁTÉKOKRA ALKALMAS A 15"-OS MACBOOK PRO?

Sziasztok!
Van egy MacBook Pro 15" Late 2011-es gépem. Eddig konzolom volt, de eladtam, szóval nem értek a PC-s dolgokhoz...
Ez van a gépben (legjobb tudásom szerint):
- AMD Radeon HD 6770M 1 GB
- Intel Core i7 2.4 GHz Sandy Bridge
- 16 giga 1333 MHz DDR3-as RAM
Na, most megtudtam, hogy lehet a gépre Windowst is telepíteni, az lenne a kérdésem, hogy milyen játékok mennének rajta tűrhető sebességgel?
A választ előre is köszönöm!
(mielőtt jönnének a savazások, 3D grafikusnak és fotósnak tanulok, és ahhoz kell)

Hű olvasótok: **FAUST**

Kedves Szilárd!
Az általad birtokolt gép alapkiépítés szerint egy 2.2 GHz-es négymagos Core i7-et, illetve egy Radeon HD 6750M 512 MB-os videokártyát tartalmaz 4 GB memóriával. Az általad felsorolt processzor és VGA a drágábbik verzióban volt megtalálható, a 16 GB memória pedig bármelyik kiszerelésbe kérhető volt (rendelésnél, illetve utólag is). Túl nagy különbség nincs a két konfig között, extrém beállítások mellett főleg a kétszer annyi videomemória jelenthet komolyabb eltérést, a nyers teljesítményben nagyjából 15-20% a különbség. Tekintettel arra, hogy az általam használt iMac (Mid-2011) szinte ugyanolyan specifikációkkal bír, mint a te MacBook Pród, így nagyjából képben vagyok, mire is képes. Ezen felül járt már nálam jó pár notebook, amely szintén HD 6750M-mel rendelkezett, igaz, kétmagos Core i5 volt mellettük az esetek többségében.
Az elmúlt 1-2 évben megjelent játékok többsége közepes beállítás mellett natív felbontásban (1440x900, illetve ha külön kérted rendelésnél, akkor 1680x1050) játszható sebességgel fut, ez alól nyilván a legdurvább programok képeznek kivételt (Far Cry 3, Crysis 2, Battlefield 3 stb.), ott elképzelhető, hogy elkél némi finomhangolás. A Diablo III nálam közepes részletességgel simán játszható volt 1920x1080-ban (OSX alatt), a Borderlands 2 viszont 1280x720-ban tudott csak játszható értékeket produkálni inkább alacsony, mint közepes beállítások mellett (szintén OSX alatt). Érdemes körülnézni a Steamen, a GOG.com-on, illetve a különböző maces szoftvereket árusító webáruházakban is, hiszen pár játéknak (ha nem is olyan soknak) van natív Mac OSX alatt futó kiadása is, így lehet, hogy egy ideig el tudod kerülni a Windows telepítést. Ha olyan címbe botlasz, amit mindenképpen szeretnél kipróbálni, de nem érhető el Mac OSX-re, akkor természetesen irány a Windows 7 install (a sok memória miatt kizárólag a 64-bites verziót érdemes beszerezni), innentől kezdve a MacBook Pro egy mezei windowsos noteszgépként viselkedik. Ha röviden kellene összefoglalnom a dolgokat, akkor azt mondanám, hogy nem fogsz ma olyan játékot találni, amit nem tudnál élvezhető sebességgel futtatni a masinán. Az esetek többségében nem tudsz majd közepes részletesség fölé merészkedni, de ha a szemed a konzolokhoz szokott, akkor ez nem feltétlenül probléma, hiszen általában a több platformon is megjelenő címeknél a PS3-as, illetve Xbox 360-as változatok szintén közepes beállításokkal futnak.

HEADSET ÉS HANGKÁRTYA JÁTÉKRA

Üdv!
Rájöttem, hogy a játékokban a hangzás egy, a játékélményt nagyban befolyásoló dolog. Eldöntöttem hát, hogy gyűjtögetek és veszek egy jobb minőségű headsetet.
Én az Asus RoG Oriont néztem ki 20 ezer forint körüli áron... Utánaolvastam, és azok alapján egy hangkártyát is választottam, az Asus Xonar DG-t. Ez kifejezetten fejhallgatókra van, ha jól tudom. Nem vagyok profi a hangrendszerek terén, így hát megkérdezném, hogy ez a fejhallgató játékra az áráért milyen szolgálatot tenne, és hogy nem a név miatt kerül-e ennyibe – vagy ebben az árkategóriában tudsz-e valami jobb fülest?
A válaszodat előre megköszönném, remélem, válaszolsz, elég e-mailben, nem muszáj betenni az újságba. **CSABA**

Kedves Csaba!
A marketing nagyon szép dolog, de nem feltétlenül kell mindent elhinni, amit a gyártók hangoztatnak. A Xonar DG valóban egy jó választás a PC-s hangkártyák piacán, de nem létezik olyan termék ebben a kategóriában, amely kifejezetten fejhallgatókra optimalizált, egész egyszerűen azért, mert vagy jó hangminőséget produkál vagy rosszat, esetleg ezeknek egy érdekes kombinációját. Azt, hogy egy játék vagy egy zeneszám jól vagy rosszul szól egy fejhallgatóval, leginkább a fejhallgatótól függ, nem (csak) a hangkártyától. Ma már nem igazán van forgalomban olyan hangkártya (még az alaplapra integráltak között sem), amelyek teljesen tönkretennék egy jobb minőségű fejhallgató hangzását, így én inkább utóbbira koncentrálnék a vásárlásnál, nem magára a hangkártyára. Ha rám hallgatsz, akkor először csak a fülest veszed meg, és ha úgy érzed, hogy szólhatna jobban (túl hamar kezd el torzítani, stb.), csak akkor kezdesz el nézelődni hangkártya után. Én sajnos nagyon régóta nem vagyok kompetens a PC gyártók által piacra dobott headsetekben (egész egyszerűen azért, mert nincs szükségem mikrofonra, így inkább azoktól vásárolok, akik csak és kizárólag fejhallgatókkal foglalkoznak [pl. AKG, Sennheiser stb.]), de az Orion szériáról elég jókat ír a sajtó, a többség elismerően nyilatkozott a hangminőségről, és viszonylag kevés tesztelőnek volt problémája a kényelemmel. Ha teheted, mindenképpen próbáld fel valamelyik nagyobb üzletben – ha megoldható –, hiszen ha nincs tapasztalatod zárt fülesekkel, elképzelhető, hogy nyomni fogja a füled, esetleg túl nehéz lesz, stb. Alternatívaként érdemes lehet megnézni az AKG (GHS1), a Corsair (Vengeance 1300), a Razer (Tiamat 2.2), a Sennheiser (PC 330, X 320), illetve a Steelseries (Syberia v2, 5H v2) hasonló áron kapható termékeit is. Ha van egy jó minőségű mp3-lejátszód (esetleg mobiltelefonod), mindenképpen vidd magaddal a próbához zenékkel és játékban előforduló effektekkel együtt.

FAR CRY 3 HIBA

Tisztelt PC Guru!
Abban kérném a segítségeteket, hogy megvettem a Far Cry 3-at, és miután végigmegy az elején prológus, és a főgonosz mutogatja a képeket, a játék kidob (egyszer eljutottam odáig, hogy megkapjam az irányítást, de kidobott) minden hibaüzenet nélkül. Aztán megpróbáltam úgy, hogy letöltöttem a UPlayről, akkor meg már mikor töltötte be a játékot kidobott.

A számítógépem adatai:
- Processzor: AMD FX-4100 Black Edition CPU (sAM3+)
- Memória: Kingmax 4 GB 1333MHz DDR3
- Videokártya: Radeon HD6670 2GB DDR3
- Winchester: Seagate Barracuda 500 GB SATA3
- Optikai meghajtó: LG DVD író GH22NS70

Segítségeteket előre is köszönöm! Hű olvasótok: **MARCELL**

Kedves Marcell!
Érdemes beszerezni a legújabb (jelen pillanatban 1.04-es) javítást a játékhoz, mert ez zsinórban már a negyedik, és elég sok stabili-

tással kapcsolatos problémát orvosoltak, hátha ez a fajta is közöttük van. Én minden esetben javaslom a Direct X API frissítését a Microsoft oldaláról, illetve az sem gond, ha a legújabb videokártya-driver telepítve van, esetedben a Catalyst az AMD weboldaláról.

LAPTOPVÁSÁRLÁS

Szervusz!
A kérdésem a következő lenne:
Új laptopot szeretnék venni, és sajnos igen kicsi rá a keretem:(90 és 105 ezer forint között szeretnék venni laptopot. Fontos lenne a teljesítmény, jó lenne vele játszani Maffia 2-t, CoD: Black Ops-ot, Warhammer 40K összes részét, a The Elder Scrolls 4: Obliviont és az új részét, a Skyrimet. Szerinted ezek közül valamelyik/mind elfuthatna egy ilyen árú laptoppal? Láttam a decemberi számotokban a Lenovo Ideapad B575e-t és a Packard Bell Easynote TV43-ast. Szerinted ezek valamelyikén elmennének ezek a játékok? Vagy csak törtrészük? Lenne valami ajánlatod?
Előre is köszönöm!
Hű olvasótok: **BALAJENI**

Kedves Jenő!
Sajnos ezek a játékok nem igazán futnak normális sebességgel a 100 ezer forintba kerülő gépeken, ez az igazság. Le lehet őket butítani grafikailag annyira, hogy érdemben már játszani lehessen velük, de a látvány annyira szörnyű lesz, hogy bármilyen jó hangulat is áradna belőlük, hosszú távon idegesíteni fog, hogy ronda mindegyik. Szerencsére, ha nem is sok, de pár GeForce GT 620M-mel szerelt gép elérhető ennek a kategóriának a tetején, ezek mellé jellemzően belépőszintű kétmagos Intel Pentium processzorokat tesznek, amelyek ki is szolgálják a VGA-t, sokkal erősebb CPU-val se tudna már hova gyorsulni a belépő DX11-es GeForce. A cikkben is szereplő Packard Bell EasyNote F5211-ből létezik GT 620M-mel szerelt változat, operációs rendszer nélkül nagyjából 103-105 ezer forintot kell fizetni érte. Szintén alternatíva lehet az Acer Aspire E1-531, amelyből a GeForce-os verzió 107 ezer forint körül vihető haza. Ezekkel, ha nem is lesz óriási öröm a játék, mindenképpen érezni fogod, hogy nem a semmire dobtál ki egy rakás pénzt. Tapasztalatom alapján a maximális felbontásukban (ami 1366x768) alacsony-közepes minőséggel a legtöbb játék elfutkos, a legnagyobb videomegosztó oldalon nagyon sokan készítenek felvételt játék közben olyan notebookokkal, amelyekben ez a VGA található, a tapasztalatok pedig ár/teljesítmény mutatót szem előtt tartva bizakodásra adhatnak okot.

VGA-CSERE AZ AZASSASSIN'S CREED 3-HOZ

Üdvözletem.

Szeretnék venni egy új videokártyát kb. úgy 40 ezer Ft-ért. Eddig a legszimpibbnek a Sapphire HD7750 tűnt, de nem tudom, hogy jó vétel lenne-e.
A jelenlegi konfigom a következő:
Nvidia GeForce 8600GT
AMD Athlon X2 DUAL CORE 5000+
2 GB RAM

A lényeg nekem, hogy fusson szépen az Assassin's Creed 3.

Köszönöm a választ.

Kedves Gergely!
A HD7750 tökéletes ár/teljesítmény mutatóval rendelkezik mind a mai napig, így azt a 25 ezer forintot nem lehetne jobban elkölteni. A HD7850 produkálna lényegesen jobb teljesítményt, de az már inkább az 50, mint a 40 ezer forinthoz van közel. A jelenlegi processzorod ráadásul aligha tudná kihajtani, így a HD7750 tűnik optimális vételnek. A megmaradt pénz egy részéből ugyanakkor vennék még 2 GB memóriát, kiiktatva a soron következő szűk keresztmetszetet.

GÉPFEJLESZTÉS

Kedves Patrik!

Szeretném kikérni a véleményedet egy bizonyos gépösszeállítással kapcsolatban, amit majd nemsokára vásárolni szeretnék.
Íme, az adatok:
- CPU: Intel Core i5-3330 3GHz
- Alaplap: Asus P8H77-V LE s1155
- RAM: DDR III 4 GB 1600 Kingston HYPERX CL9 NON-ECC (x2)
- VGA: Ati R7850C-2GD HD7850 2GB (Ez szerepelt a 12/12-es számban a legjobb középkategóriás videokártyaként)
- HDD: 1 TB WD 7.2 SATAIII 64MB WD10EZEX

Ez az összeállítás elvileg passzol egymáshoz, tehát illenek a különböző alkatrészek az alaplapba. Kérlek, írd meg, hogy szerinted érdemes-e valamelyik kategóriában másik alkatrészt választani!

Segítségedet előre is köszönöm. **DÁVID**

Kedves Dávid!
Nem igazán tudok belekötni a választásodba, csupán annyit jegyzek meg, hogy az i5-3330 helyett én inkább az i5-3470-et venném, egy picit gyorsabb, és ezer forinttal kerül többe csupán. A listán nem szerepel, de remélem, a tápegységre is gondoltál (ezt csak azért írom, hogyha a régebbi alkatrészekből meg szeretnél tartani valamit, akkor érdemes átértékelni, mire van szükséged valójában, és mi az, amit szintén cserélni érdemes).

VGA-VÁSÁRLÁS

Sziasztok!
Van egy E4600-as procim 2 GB DDR3 RAM-mal, G41-es chipsettel, 120GB-os vinyóval, 420W-os HKC tápegységgel, és az lenne a kérdésem, hogy melyik PCI-EXPRESS-es AMD, illetve NVIDIA kártya tudná a procimat kihajtani maximum a 20 ezer Ft és a körüli kategóriában?
Válaszotokat előre is köszönöm. **KAAS**

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

Kedves Zsolt!
Sajnos a ma kapható alsó-középkategóriás videokártyák többsége is már „túl gyors" a hatodik évét taposó Core 2 Duo architektúrának, amit nézhetünk pozitívan is, hiszen így gondolkodás nélkül kapcsolhatod be a képjavító képességeket (élsimítás, anizotropikus szűrés). Én azt mondom, hogy érdemes a jövőre is gondolni, így nem baj, ha gyorsabb VGA-t vásárolsz, mint amire most valójában szükséged van, hiszen egyszer biztos, hogy fogsz processzort cserélni, és ezáltal átmenetileg ki lehet majd tolni a következő videokártya beszerzését. Ennélfogva neked is, mint oly sok másik olvasónak a Radeon HD7750-et ajánlom, 23-25 ezer forint között beszerezhető, kategóriájának jelenlegi legjobbja (immáron lassan egy éve).

MELYIK MOBIL VGA-T VÁLASSZAM, HA JÁTSZANI SZERETNÉK?

Sziasztok, PC Gurusok!

Az lenne a kérdésem, hogy ha laptopot veszek és játszani is szeretnék rajta, akkor milyen videokártya legyen benne? Melyik az, amin még lehet játszani és megfizethető?

Válaszotokat előre is köszönöm! :)

Kedves Tamás!
Nyilván ez nagyban függ attól, milyen játékokról beszélünk, de úgy gondolom, hogy ha már ezt a kérdést feltetted, akkor AAA-kategóriás címek érdekelnek (Call of Duty: Black Ops-sorozat, Far Cry 3, Crysis 2, Skyrim stb.). Én azt mondom, hogy vállalható kompromisszumokkal a GeForce GT 620M az, ami alá már nem mennék. Akár 100 ezer forint körül is találsz ilyen VGA-val szerelt gépet, a kutya ott van elásva, hogy ezekbe a masinákba általában a leglassabb, de még életképes kétmagos processzorokat teszik. Nem feltétlenül kell félni tőlük, de tisztában kell lenni azzal, hogy a számításigényes feladatoknál belassulhat velük a játék.

A következő szintet a GeForce GT 630M/GT 635M/Radeon HD7670 vonal képviseli, az ilyen videokártyákkal szerelt notebookok jellemzően 120 ezer forinttól indulnak operációs rendszer nélkül. Ha processzorból nemcsak a ma kapható belépőszintet szeretnéd, akkor legalább 140 ezer forinttal érdemes vásárolni indulni.

LEVROV

levrov@pcguru.hu

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Egyszer mindennek vége van – most például annak, hogy én írom a levrovot. Nem is volt olyan régen, mikor Bate felhívott, hogy hát nekem kellene megírnom a következőt, most meg itt ülök, szégyenszemre délután, napokkal a lapzárta előtt, és gépelem az utolsó levrovom beköszöntőjét. Persze nincs ok a szomorúságra, vidám négy vagy hány év volt ez. Az igazat megvallva mindig azt hittem, hogy a gazdasági válság csavarja csak ki a kezemből a rovat vezetését, de aztán úgy alakult, hogy túl sok az egyéb dolgom, ráadásul – és ez a fontosabb – úgy érzem, hogy az olvasókra is ráfér, hogy frissítés legyen errefelé. A levrov valamennyire mindig arról is szól, aki írja, és egyre többször éreztem már úgy, hogy mindent elmeséltem, amit el akartam mesélni. Arról nem is beszélve, hogy a szerkesztői állásom feladása után már nem vagyok benne annyira a Guru mindennapjaiban, mint régen, így nem éreztem indokoltnak, hogy ne valaki olyan folytassa tovább, aki minden nap egy levegőt szív a többi rosszéletűvel. De ne szomorkodjunk, inkább lássunk neki az utolsó Levrovomnak!

SOHA NE MONDD, HOGY SOHA

Szia, Miguel, immáron utoljára!

Lehet, hogy ezt a mailt meg sem kapod a lapzárta előtt, de azért szeretném eljuttatni hozzád :P Szomorúan láttam a bejelentésedet az előző lapban, mely szerint végleg visszavonulsz a levrovtól, és talán a Gurutól is. Hogy őszinte legyek, ez nem is olyan meglepő, ismerve a tényt, hogy ez már csak „mellékállás" volt számodra az elmúlt időszakban. Néhány hónappal ezelőtt írtam neked azzal kapcsolatban, hogy nem igazán tudom magam motiválni a blogom írására, és te akkor azt válaszoltad, hogy ha magamban nem érzem az erőt, akkor neked sincs jó tanácsod. Ennek kapcsán akkor fel is merült bennem, hogy te miként bírod ezt a többlet melót, mert valószínűleg élvezed, de mint gyakorló apa és meló mellett azért már nem olyan élvezetes nekiállni ennek. Én (tudom, az egy másik szint) pont ugyanebben a cipőben járok a már említett példa okán, így teljes mértékben megértem a döntésedet. A továbbiakhoz, nem is tudok mást kívánni, mint sok sikert, és persze boldog új évet is. Remélem, azért egy-egy cikk erejéig még visszadolgozol a Guruba, ha pedig nem, azt is mindenki meg fogja értetni.

A terv az, hogy azért nem tűnök el teljesen, persze kicsit nehéz ez, mert tesztelni nincs időm, Wilson pedig olyan munkaalkoholista, hogy sosem, na jó, legfeljebb csak nagyon ritkán ad nekem cikket. Érdekes amúgy, mert azt hittem, hogy két gyerekkel kevesebb időm lesz, de az estéim furcsa mód egész kiürültek, szóval még az is előfordulhat, hogy többet látsz majd a Guruban, mint eddig. Vagy ha ott nem, hát a blogon, amit Stökivel, Hancuval, Tylerrel és valami Wilson nevűvel együtt csinálunk, szóval ott mindenképp. Örök élet, ingyen lőszer!

Csakhogy kérdést is tegyek fel, ha már ilyen nagylelkűen felajánlottad a válaszaidat: Ki fogja továbbvinni a levrovot? (Gondolom ezt sokan kérdezték, és az én tippem Mo vagy Chocho lenne, stílusában sztem Chocho PILLANATNYILAG alkalmasabbnak tűnne, de ez egy személyes vélemény.)

A megjelenő Gurukat ti szoktátok gyűjteni, vagy el sem olvassátok, mondván nincs időtök erre, illetve szoktatok-e játszani az újsághoz adott játékokkal? (pl. Blood Bowl sztem nagyon jó játék, Steam szerint 120 órát már beleöltem, és adná magát pl. egy Guru bajnokság lehetősége.)
A harmadik kérdés személyesebb kicsit: szerinted lehetséges-e megélni a gamer újságírásból hosszú távon, vagy Chris lesz az első, aki innen fog nyugdíjba vonulni?

Remélem, megkapod az üzenetet, és válaszolsz a kérdésekre. Még egyszer sok sikert a továbbiakhoz ;) **SHIRON**

Hogy őszinte legyek, fogalmam sincs, ki lesz az utódom. Szívem szerint Christ javasolnám, mert egyrészt bár baromi ügyesen titkolja, ő valójában egy vicces ember, másrészt meg fulladjon csak bele a melóba, hehe. Amennyire tudom, Chochónak nem lenne ellenére a dolog, és ő sem lenne rossz választás, de mondom, ez csak a következő számból derül ki. (Kivéve, ha valaki utólag beírja ide: .... viszi tovább a levrovot.)

Olvasni is olvassuk a Gurut, a lapzártakor minden szerkesztő újra és újra átnézi a nyomdából visszaküldött próbanyomatot, hogy minél kevesebb hiba maradjon benne (igen, tudom, mi lenne, ha nem néznénk át). A játékokat néha mindannyian kipróbáljuk, de Chris szinte mindig játszik velük picit (munkaköri kötelességből), illetve Bate és Chocho is sokszor dob bele pár órát egy-egy teljes játékba. Én szinte soha, bevallom, tessék, lehet utálni.

Megélhetés szempontjából nem panaszkodhatunk, mert ugyan nem teszünk zsebre milliókat, azért a tisztes megélhetés bőven megvan. De azért kár úgy tervezni az életedet, hogy ez neked is összejön – a lottóötös gyakrabban sül el, mint ahányszor szerkesztőt vesznek fel a Guruhoz. És igen, szívből kívánom, hogy Chris a Gurutól menjen nyugdíjba.

ÉN A VÍZILOVAKKAL VAGYOK

Szia, Miguel!

Nemrég összevesztem egy barátommal, aki szintén Guru-rajongó, hogy hogyan is keletkezett a Levrov. Ő azt mondta, hogy nem volt semmi különös, egyszer csak mondá az Úr: „Legyen Levrov, hol mindenki leróhatja bűneit, eldicsekedhet hősi tetteivel, és majdan mutogathatja gyerekének, hogy nyomot hagyott a Guru történetében!" Én, mint ateista nem igazán voltam oda az ötletért, de amikor elkezdett téged „A Próféta"-ként emlegetni, rájöttem, hogy mégis van egy kis igazság az elméletében. Sok-sok formálás és csiszolás után végül én is nyilvánosságra hozom az én véleményem. Szerintem a Guru nem más, mint maga a Biblia! És ebben az esetben még az is lehetséges, amit a barátom mondott. Csak talán kicsit átformálva, mondá az akkori főszerkesztő: „Legyen Levrov, hol..." És valóban: Jő a Levrov és mindenkit megvált!!!

Már csak Te hiányzol a képből. Véleményem szerint, leginkább Noéhoz hasonlítasz. Jössz

a bárkáddal és mindenkit kimentesz legalább 5-10 percre a sanyarú életből. Bár csak pár perc, amíg átolvasom a Levrovot addig is felszabadulok, megváltódok, sőt 20 méterrel magam fölött repkedek! Elhatároztam, hogy vallást fogok alapítani, csak nem tudom, hogy Gurizmusnak vagy Levrovizmusnak nevezzem el! Még egy szívességet szeretnék kérni mielőtt (remélhetőleg nem végleg) elhagyod a Gurut: mi a neve annak az újságnak, aminek írsz? Mindenképpen szeretném élvezni továbbra is az írásodat, attól függetlenül, hogy nem a Guruba írsz! Legyen jó dolgod a másik munkahelyen is! Üdvözöl követőd:

SEBI

No, hát próféta sem voltam még soha, bár azt megjósoltam, hogy az előző kiadónknál az autós lapokat hamarabb szüntetik meg, mint minket. Ez a Noé-dolog nekem is tetszik, néha tényleg úgy érzem, hogy egy nagy csorda állattal együtt lavírozok a semmi tengerén... Viszont, hogy hogy lett levrov, arról pontosan fogalmam sincs. Nagy hagyománya volt ennek már a Guru előtt is, a CoV-ban például, és akkoriban még – hihetetlen – a kézzel írott levelek voltak többségben. Bele is pistultam volna ebbe a szűk négy évbe, ha nekem kellett volna még a ti leveleiteket is begépelni, nagy áldás ez a CTRL-C, CTRL-V, bárki is találta fel, áldassék az ő neve. Talán még Brazil is többségében borítékban kapta az áldást, nem is csoda, hogy állandóan a sörről beszélt.

MI LESZEK, HA NAGY LESZEK?

Sziasztok!

Ugyan írtam már levelet, de lenne még kérdésem hozzátok. Mindig is érdekelt az, amit csináltok, hiszen ez olyan munka, amit magamnak is el tudnék képzelni. Ha megkérdezik az emberek, mit mondtok, mivel foglalkoztok? Játéktesztelő? Újságíró? Vagy ennél összetettebb? Mindig is érdekelt, egyszer magam is el tudnám képzelni PC GURUS szerkesztői székben ülve a legújabb Diablót játszva.
A másik kérdésem az, ha lenne egy olyan platformom, amin én állandóan tudnék játékokat tesztelni (Iphone 4S), lenne rá idő kijátszani és a tesztet is megírni, lehet jelentkezni effajta tesztelőnek, vagy ez a téma nem aktuális?

Üdv: **PÉTER**

A játéktesztelő az egy másik munkakör, akinek az a dolga, hogy hibákat keressen, és ezeket tudassa a játék készítőjével. Én mondjuk szerkesztőt mondtam mindig, ha kérdezték, hogy mi a foglalkozásom, az újságírót fellengzősnek éreztem volna. Persze, valóban egy újságon dolgozunk, és elég sokat írunk is bele, de az egyes lapszámok, illetve az abban szereplő cikkek megtervezése, megszerkesztése sokkal nagyobb feladatot jelent. Sokan hiszik, hogy egész nap más dolga sincs egy szerkesztőnek, mint játszani, de ez – sajnos, vagy épp szerencsére – nem így van, van feladat bőven azon kívül is, hogy a legújabb Diablóval múlassuk az időt. (Fogalmam sincs, megy-e még a pcguru.hu-n a Tesztelj velünk! Pályázat [megy bizony! –]{redenc], de ha igen, oda érdemes írni, többen is kerültek be onnan a szerkesztőség csapatába, például Chocho és JohnBart is [és legutóbb Mahmud –]{redenc]. Midnite meg Bate barátnője, szóval az is egy járható út, hogy elcsábítod valamelyik szerkesztőt.)

LASSÍTÓ WTF?

Helló, Miguel!

Remélem, a következő mondatommal nem leplek meg sem téged, sem pedig mást a szerkesztőségben, viszont az olvasóknak fontos lehet. A legtöbb AAA játékban lassító kód van! E miatt a pár sor miatt kell egyre erősebb gépet vennünk, mivel ez megnézi a gépünk teljesítményét, és ha nem elég magas, akkor bizony lassítja a játékot. Na de hogy kerül bele a játékba, és mi a haszna ebből a fejlesztőknek? A fejlesztőknek ugyebár az a fő, hogy a játék a legtöbb gépen elfusson, ezért nem érdekük a lassító kódok beírása, ezzel szemben a kiadó, ha lepaktál valamelyik céggel, akkor azért, hogy az emberek vegyék az újat, jobbat, (ezáltal a fejlesztőket kivéve mindenki jól jár) beleíratja a lassító kódokat. Ezért fut el egy jól kinéző indie játék több gépen, mint a nagy AAA címek. Persze nem mindegy, hogy mennyire optimalizált a motor, meg hogy mennyire régi a gép, de leginkább ez az oka annak, hogy amit minimum gépigénynek írnak, azon miért csak 10-20 FPS-sel fut a játék. Ezért a PC-s jövő az indie címeké. Konzolon meg nem kell aggódni, hogy elfut-e. Elég szomorú ez a húzás a nagy cégek részéről, mert szerintem sokan vannak, akik megvennék a játékot, de a minimum gépigény miatt nem menne.

u.i.: Remélem, sosem feleded el a PC Gurunál töltött idődet, és boldog leszel ott, ahová mész.

Minden jót kíván: **ROLAND**

Kedves Roland, nem tudom, kitől hallottad ezt, de többet ne beszélgess vele. Volt valami lassítókódos móka a régi, DOS alá készült játékokkal, amik a milliószor gyorsabb új processzorokon úgy futottak, mint az őrült, de megnyugtatlak, az új játékokban nincs (sincs) ilyen. A minimum gépigény az a kompromisszumos szint, amin némi berheléssel már elfogadhatóan fut a játék, és abban valóban van egy kis sara a kiadóknak, hogy néha talán túl régi konfigurációt írnak a doboz hátuljára, de hogy külön kódokkal szenvednének csak azért, hogy az emberek új hardvert vegyenek – ez nekem nem életszerű. Főleg azért nem, mert nem kell kód ahhoz, hogy a legújabb dolgok ne fussanak egy négy évvel ezelőtti gépen, elég, ha nem optimalizálnak eleget. De ez sem azért van, mert gonoszak, hanem mert PC nem egyféle van, hanem végtelen plusz egy, lehetetlen úgy belőni egy motort, hogy az mindenkinek jó legyen.

A jókívánságokat köszi neked, meg mindenki másnak is, ennyi fért bele az utolsó levrovomba. Még egyszer hadd mondjam el, milyen jó móka volt ez az egész, köszi mindenkinek, aki itt nyitotta ki először a lapot, és persze azoknak is, akik megtartották a vécére ezt a két, elvétve négy oldalt. Szeressétek (magyarán utáljátok) az utódomat is, és még soha nem gondoltam ennyire komolyan, mint most: a Guru legyen veletek!

MIGUEL
LEVROV@PCGURU.HU

HÓNAP LEVELE

Kedves Miguel!

Már régóta akarok írni nektek, de mivel látom, hogy ilyen remek ajándékokat adtok, ezért úgy döntöttem, hogy megpróbálom. Szóval azt szeretném kérdezni, hogy mennyire maradtok nyugodtak, játék közben? Mert tudom, hogy borzasztó ugyanazon a részen meghalni tizedszer is. Szoktatok fölordítani? Vagy szentségelni? És még egy kérdés. Ha online játszotok, mondjuk egy CoD-ot, akkor be szoktátok írni valakinek, hogy hacker? **Balázs**

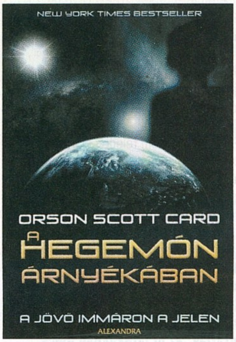
Bate kettéhasított már pár kontrollert, én is morzsoltam már szét egeret játék közben, de az egyenesen csodaszámba megy, hogy Christ még nem vitte el a mentő a gép elől, néha olyan vörös a feje Battlefieldezés közben. Nem szoktunk csíterezni, mert semmi sem kellemetlenebb, mint mikor kiderül, hogy nem csal az ellenfél, simán csak tényleg ennyivel jobb. Nekem amúgy az a módszerem, hogy ha nagyon nem megy valami, akkor szünetet tartok. Hol öt percet, hol több napot, de a tapasztalat az, hogy mikor legközelebb visszaülök a korábban lehetetlennek mutatkozó feladat elé, pikk-pakk megcsinálom azt, amit korábban ezerszer is hiába próbáltam. Szóval ordítani nem szoktam, csak dühösen kilépni. És hogy miért ez a hónap levele? Hogy így utoljára még valami jót is cselekedjek, és adjak mindenkinek egy tanácsot: dühösen sose játsszatok. Ez az egész arról szól, hogy jól érezzük magunkat. Ha a neten, másokkal együtt játszva csak arra vagy képes, hogy ordíts meg anyázz, akkor jobb, ha inkább kimész köveket számolni a kertbe, vagy galambokat bámulni a konyhaablakból. És mielőtt lecsalózol valakit, jó, ha tudod, hogy semmi sem nagyobb bók annak, aki épp harmadszorra is lelőtt egymás után.

A Hónap levele ezúttal egy PC-s Mass Effect 3-at és egy 2013-as PC Guru asztali naptárat ért. Szeretnéd, ha a következő hónapban tiéd lenne a hónap levele? Akkor írj nekünk a levrov@pcguru.hu e-mail címre!

ORSON SCOTT CARD

A Hegemón árnyékában

regény • Alexandra Kiadó



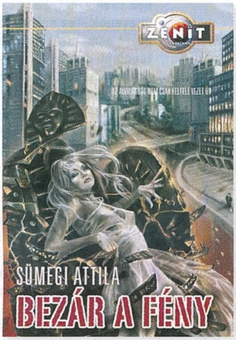
Folytatódik a tavaly bemutatott Ender árnyéka című kötet, amely gyakorlatilag Orson Scott Card Végjáték című munkájának a folytatása is egyben. Főhősünk ezúttal is Ender Wiggin barátja, Bean, aki a háborút követően a Földön kénytelen ismét harcba szállni, hiszen a Hadiskola növendékeit ezúttal a bolygó országai igyekeznek a saját céljaikra felhasználni. Bean egyetlen reménysége Ender bátyja, Peter, aki könyékig benne van a földi politikában.

SÜMEGI ATTILA

Bezár a fény

regény • Alexandra Kiadó

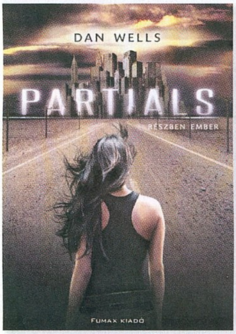
Megjelent az Alexandra Kiadó által futtatott Zenit-sorozat negyedik regénye, a Bezár a fény, amely ismét az urban fantasy műfajának rajongóit célozza meg. Főhősünk Mark, aki a börtönbüntetésének letöltését követően igyekszik jó útra térni, de igen hamar ismét egy bankrablás közepében találja magát, hogy aztán még nagyobb galibákba keveredjen. Mágia, szellemek, túlvilági erők, mindez modern környezetben – pont ahogy szeretjük.



DAN WELLS

Partials – Részben ember

regény • Fumax Kiadó



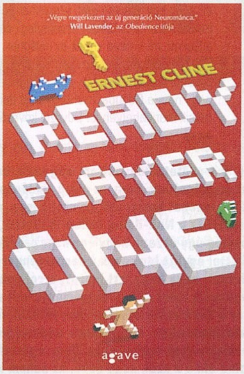
Dan Wells Partials című regénye ügyesen lovagolja meg a napjainkban divatos hullámokat. Főhőse egy fiatal lány, Kira, aki az emberiség végnapjaiban lázad fel a kipusztulás elkerülése, és egy szebb jövő érdekében. Hiába sablonos a felütés, a posztapokaliptikus környezet, a pergő cselekmény és az érdekes fordulatok élvezetessé teszik a regényt, így bátran ajánljuk mindenkinek.

ERNEST CLINE

READY PLAYER ONE

Agave Könyvek • 512 oldal • 2980 Ft

Az elmúlt hónapokban nélkülöznünk kellett a Külvilág rovatunkat, így csak most tudunk beszámolni a tavalyi év egyik (videojátékos szemmel) legfontosabb könyves eseményéről: magyarul is megjelent a Ready Player One! Ernest Cline regénye nem sokkal a megjelenését követően kult státuszba került, ami nem csoda, hiszen a popkulturális és játékos utalásokkal bőven megszórt történet amellett, hogy utópisztikus mivolta ellenére is jól megragadja a mai fiatalok problémáit, még kifejezetten izgalmas is. A nem túl távoli, de meglehetősen elkeserítő jövőben az egyre inkább elhasznált Földön mindenki az OASIS nevű virtuális világban igyekszik elszakadni a mindennapoktól. Az OASIS azonban nemcsak egy játék, hanem egy olyan "univerzum", ahol a szórakozás mellett tanulni és dolgozni is lehet – esetleg megkeresni a program alkotója által elrejtett kincset, aminek megtalálója aztán elképesztő vagyonra tehet szert. Ezen kincs után kutat főhősünk, Wade Watts, a bolygó egyik legnagyobb geekje is, aki meglehetősen korlátozott lehetőségeihez képest rátalál a végső jutalomhoz vezető első kulcsra – és ezzel felfordul a teljes élete. A nyeremény utáni hajszában Wade-nek nemcsak a mindenre (tényleg mindenre!) képes ellenfelekkel kell megküzdenie, de saját barátaival, és lényegében önmagával is. A Ready Player One lenyűgöző virtuális világával rántja be az olvasókat, de végül a karaktereivel, a fordulatos cselekményével és a mondanivalójával tartja meg őket. Ernest Cline műve igazi kötelező olvasmány, és nemcsak azért, mert a főhős lényegében bármelyikünk lehetne...

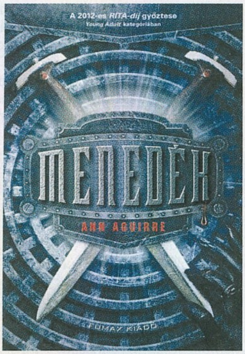


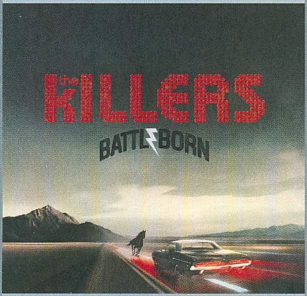
ANN AGUIRRE

MENEDÉK

Fumax • 274 oldal • 2995 Ft

A 2008-ban megjelent „Az éhezők viadala" elképesztő sikerét látva nem csoda, hogy elszaporodtak az olyan regények, amelyek egy fiatal lányt állítanak a történet középpontjába, méghozzá egy meglehetősen torz, jövőbeli világban (lásd még a Partialst a bal oldalon). Ebbe a kategóriába tartozik a nemrégiben megjelent Menedék is, ami kicsit az említett „Az éhezők viadala" és az orosz „Metro 2033" szerelemgyerekének tűnik. Hősnőnk Pikk, akit a névadó ünnepségén ismerünk meg, mikor is az Egyetem Enklávé vadásznőjévé válik. A helyszín ezúttal is a nem túl rózsás jövő, ahol az elszigetelt Enklávék a föld (esetünkben New York romjai) alatt igyekeznek boldogulni. Pikk menedéke nem egy barátságos hely, hiszen az emberek kasztokba (vadász, nemző, építő) osztva élnek, ráadásul maximum 40 éves korig – persze aki ide születik, annak ez a természetes, és nem szegül szembe a túlélés szabályaival. Pikknek sincsenek ilyen tervei, de mikor újdonsült társával, Fakóval rájönnek, hogy a külvilági Korcsok egyre nagyobb veszélyt jelentenek rájuk, akkor az elöljárókhoz fordulnak, akik ahelyett, hogy hallgatnának a vadászduóra, kitagadják őket. Habár a Menedék új ötletekkel (a rendszerrel szembekerülő, majd a világ valódi arcára rácsodálkozó hős) nem nagyon kápráztatja el az olvasót, a recept mégis működik, köszönhetően a talpraesett, és az önmarcangolást hanyagoló Pikknek, valamint a valóban pergős, végig izgalmas történetnek. Ha bírod az ilyen típusú regényeket, akkor a Menedék a kedvedre való lesz, ráadásul a kötet végén nem zárul le a sztori, hamarosan magyarul is olvasható lesz a folytatás, a Helyőrség.





THE KILLERS

BATTLE BORN

Mercury ➲ 12 szám

■ Száz százalékosan biztosra vehető, hogy a 2004-es Hot Fuss elsöprő sikerére sem a nagyközönség, sem a Killers nem volt felkészülve -- hát még arra, hogy kvázi indie-zenekarból két lemez után stadionokat megtöltő pophuszárokká vedlenek át. A Sam's Town ugyan még tudta hozni azt a szintet és zenei világot, amit az elődje, de a 2008-as Day & Age-dzsel már teljesen nyilvánvalóvá vált, hogy a Killers nem azon az úton folytatja tovább, amit talán a nem éppen maroknyi rajongótábora várt, vagy szeretett volna. Szerencsére az útkeresésnek mostanra már vége szakadt, a Brandon Flowers brigád már tökéletesen tisztában van azzal, kik is ők és mit akarnak, így egyáltalán nem meglepő, hogy a Battle Born sok szempontból az eddigi legjobb albumuk. Ugyan közel sem annyira karakteresek, egyediek és felejthetetlenek a dalok, mint a kilenc évvel ezelőtti debütáláskor, de a minőség, a tömörség, a kidolgozottság maximálisan a helyén van. A 12 számos kompozíció az elejétől a végéig egy vonal mentén halad, mind a szöveget, mind a hangzást tekintve. Így megtalálható rajta telefonokat és elöregedett öngyújtókat felizgató zenekar-himnusz, Bruce Springsteent idéző arénainduló, illetve countrys kilengés, tovább építve a Brandon Flowers hagyatékot.

EZEKET HALLGASD: Runaways // Miss Atomic Bomb // Flesh and Bone

HUSKY RESCUE

DEEP FOREST GREEN EP

Catskills Records ➲ 6 szám

■ Külső szemlélő számára furcsának tűnhet, hogy miért esik szét egy zenekar a karrierje és sikere csúcsán, ám ha arról a finn Husky Rescue-ról van szó, amely a 2010-es Ship of Lighttal megkoronázta mindazt, amit a könnyed trip hoppal megfűszerezett folktronicáról tudunk, akkor bátran ki lehet mondani, hogy azt csinálnak, amit akarnak. Az eredeti felállásból mostanra már csak az alapító Marko Nyberg maradt meg, ám a banda újraépítése a nulláról az első kislemez alapján nemhogy nem jelent visszalépést, de szinte csak jót tett nekik. A sztárságot zenei és színészi pályára cserélő Reeta Vestman hangja már a múlté, de a szellemisége nem. A helyére került Johanna Kalénról ember nem mondaná meg első hallásra, hogy nem volt ott a Husky Rescue mellett az elmúlt években, annyira hasonló mind a hangja, mind az énekstílusa. Ennél nagyobb dicséret pedig nem is illethetné sem őt, sem a Husky Rescue-t. Ez továbbra is az a zenekar, amely egy egyszerű alaptempóval, egy-két hangszerrel és csodálatos dalszöveggel is képes hihetetlen hangulatot felépíteni, anélkül, hogy ez ricsajt, túlzsúfoltságot eredményezne. A kislemezt nyitó Min Lilla Eldnek ugyan az égvilágon semmi köze a HR zenei világához, a maradék öt dal viszont méltó a Ship of Light hírnevéhez.

EZEKET HALLGASD: Deep Forest Green // Skin of Snow // Winds in the Willows

MUMFORD & SONS

BABEL

Island ➲ 12 szám

■ Az Arcade Fire Grammy díjazásánál tökéletesebb katalizátor az indie-zene felemelkedéséhez nem is jöhetett volna: olyan vízválasztó esemény volt ez, amely után nem az a kérdés, hogy kaphat-e ennyire rangos és hatalmas elismerést egy kvázi garázszenekar, hanem az, hogy ki lesz a következő. Ami az Arcade Fire után a Bon Iver volt, az mára a Mumford & Sons lett, akik folk-rockból és indie-folkból faragtak közönségkedvenc rockhimnuszokat. A stílus talpkövének számító Sigh No More-t méltón folytatni talán a zenekar valaha volt legnagyobb feladataként kerül be a történelemkönyvekbe, de a Babel minden szempontból méltó utód, sőt, sok szempontból talán még jobb is a klasszikusokat kitermelő elődjénél. A Marcus Mumford vezette banda egy dekányit sem engedett a tökéletességre való törekvésből, így egyáltalán nem meglepő, hogy a Babel is érzelmesre és erőteljesre sikerült: szinte másodpercek alatt tud átfordulni stadionokat, arénákat és nagyszínpadokat azonnal lángba borító, hihetetlen erőt sugárzó kikiáltásokká, ahol nem számít semmi más, csak a zene és az emberek. 2012 legjobb, és az évtized egyik legfantasztikusabb lemeze: ennél többet talán nem is kell tudni a Babelről. Érdemesebb inkább hallgatni, újra és újra.

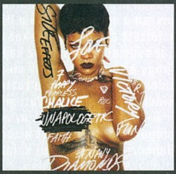
EZEKET HALLGASD: Below My Feet // Broken Crown // Hopeless Wanderer

TOVÁBBI ALBUMAJÁNLATOK

BJÖRK Bastards

WIZ KHALIFA O.N.I.F.C.

RIHANNA Unapologetic



KE$HA Warrior

BLINK 182 Dogs Eating Dogs

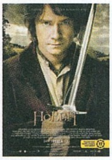
A HOBBIT – VÁRATLAN UTAZÁS

ADATOK

RENDEZŐ
Peter Jackson

SZEREPLŐK
Martin Freeman, Ian McKellen, Richard Armitage, Ken Stott, Andy Serkis

HOSSZA
169 perc



Aki az elmúlt egy évben olvasgatta a PC Guru filmes rovatát, az tudja, hogy nem voltunk eléjulva attól az ötlettől, hogy a mindössze 260 oldalas „A hobbit" című meseregényből Peter Jackson végül egy, a Gyűrűk urához hasonló filmtrilógiát készít. A decemberben mozikba került Váratlan utazás alcímmel ellátott első részre komoly előítéletekkel ültünk be („Nem létezik, hogy ez a film jó lesz!"), aztán két és fél óra elteltével teljesen megváltozott véleménnyel léptünk ki a moziteremből. A Hobbit nem egy tökéletes alkotás, vannak kisebb hibái (például helyenként picit vontatott), de Középfölde meseszép tájai, a jól eltalált karakterek, a kellő mértékben adagolt humor és akció, továbbá a zseniális színészek mégis elvarázsolják az embert. A sztori – egyelőre – abszolút megállja a helyét, és annak ellenére, hogy a cselekmény itt-ott tényleg kicsit komótosan csordogál, a játékidő egyáltalán nem tűnik hosszúnak, sőt, a vége főcím láttán ugyanaz az érzés kerített minket a hatalmába, mint A gyűrű szövetsége esetében: akarjuk a folytatást, most! Peter Jackson a korábbi fiaskói után (King Kong, Komfortos mennyország) ismét bebizonyította, hogy Középföldén érzi igazán elemében magát, és a mágia most is működik, úgyhogy ha szeretted a Gyűrűk ura három részét, akkor szinte biztos, hogy az előzményként (is) funkcionáló új trilógia első darabjában sem fogsz csalódni.

Nagybetűs hangulat, remek karakterekkel, kiváló színészekkel, érdekes történettel.

GURUMÉRLEG

Helyenként kicsit leül a cselekmény, és az alpári poénokból egy leheletnyivel több van a kelleténél.

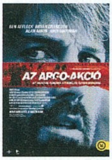
AZ ARGO-AKCIÓ

ADATOK

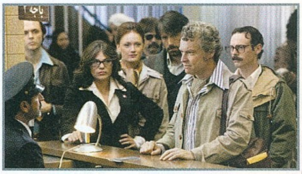
RENDEZŐ
Ben Affleck

SZEREPLŐK
Ben Affleck, Bryan Cranston, Alan Arkin, John Goodman, Tate Donovan

HOSSZA
120 perc



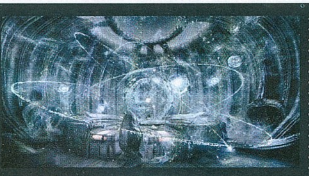
Ben Affleck neve hallatán az embernek elsősorban még mindig a „színész" titulus ugrik be, pedig a negyvenes éveit tapósó úriember az elmúlt években rendezéseivel már sokkal többet tett le az asztalra, mint az alakításaival. Eddig ugyan még csak három nagyjátékfilmet rendezett, de a Hideg nyomon és a Tolvajok városa után Affleck az Argo-akcióval is bizonyította, hogy sokkal jobb direktor, mint színész. Legutóbbi munkája egy igaz történetet dolgoz fel, egy olyan őrült sztorit, amilyet csak az élet írhat: 1980-ban az iráni forradalom idején öt amerikai állampolgárt ki kell menekíteni az országból, és az egyetlen esély, ha eljátsszák, hogy ők valójában csak egy forgatócsoport, akik egy sci-fi mozi előkészületeit végzik Iránban. A film legnagyobb bravúrja, hogy még annak ellenére is képes feszültséget teremteni, hogy annak is világos a végkimenetel, aki életében még sosem hallott az Argo-akcióról. Ez egyrészt köszönhető a lendületes cselekményvezetésnek, az abszolút hiteles, a '80-as éveket tökéletesen megidéző hangulatnak, a remek színészeknek, másrészt annak, hogy Affleck tökéletes arányérzékkel adagolta a Hollywoodnak görbe tükröt tartó humorosabb részeket és a valóban feszült, másodpercre kiszámolt fajsúlyos pillanatokat. Kétségtelen, hogy az idei év egyik legjobb filmje az Argo-akció, jól összerakott, intelligens, szórakoztató alkotás, amire érdemes rááldozni két órát és a mozijegy árát.



Egy valós történet hollywoodi túlzások nélküli feldolgozása, remek színészekkel, feszes rendezéssel.

GURUMÉRLEG

Igazából ebbe a moziba nem nagyon lehet belekötni. Minden a helyén van, nem lóg ki sehol a lóláb.



PROMETHEUS 2 LINDELOF NÉLKÜL

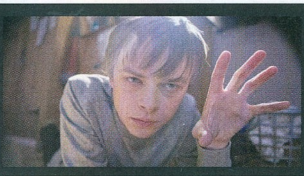
VAJON EZ MEGNYUGTATJA A RAJONGÓKAT?

Ha készítettünk volna filmes listákat, akkor az idei csalódások között előkelő helyen szerepelne a Prometheus, ami 2012 egyik leglátványosabb, egyben legbugyutább filmje volt – már ami a meglehetősen összecsapott és lyukakkal teli történetet illeti. A rajongók viszont most fellélegezhetnek, hiszen a biztosan elkészülő folytatásban már nem vesz részt a Lostról híres Damon Lindelof, az a személy, aki a legtöbbek szerint az elbaltázott forgatókönyvért felelős. Ti ezek után adtok esélyt a Prometheus 2-nek?

MEGVAN A RIDDICK DÁTUM!

IDÉN VISSZATÉR VIN DIESEL FURA FIGURÁJA!

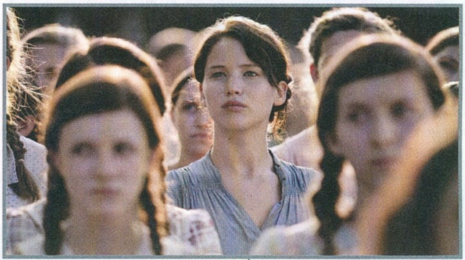
A múlt hónapban örülhettek a Riddick-rajongók, hiszen a magazin mellé a Vin Diesel nevével fémjelzett sci-fi sorozat két videojátékos epizódját csomagoltuk. Ehhez kapcsolódó filmes hír, hogy az előző számunk megjelenését követően kiderült, hogy mikorra tűzték ki a harmadik Riddick-film premierdátumát: 2013. szeptember 6-ra. Ez persze csak az amerikai bemutató időpontja, de mi azért bízunk benne, hogy a csillagközi fenegyerek új kalandja a hazai filmszínházakba is eljut idén.



HARRY OSBORN „VISSZATÉR"

ISMÉT FELTŰNIK PETER PARKER LEGJOBB BARÁTJA

Ugyan a The Amazing Spider-Man második része csak 2014-ben kerül a mozikba, de szép lassan már csordogálnak az információk a folytatásról. Azt már tudjuk, hogy a rendező és a két főszereplő is visszatér a következő etapra, de időközben már az is kiderült, hogy a második részben komoly szerep jut majd Peter Parker legjobb barátjának, Harry Osbornnak is (aki ugye Norman Osborn, azaz a Zöld Manó fia). A szerepet Dane DeHaan kapta, aki a méltán népszerű „Az erő krónikája" filmből lehet ismerős.



AZ EMLÉKMÁS

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 DVD
2 BLU-RAY

ÁRA
DVD: 3190 Ft
BR: 5990 Ft

MEGJELENÉS
december 11.

Ugyan az Emlékmás 2012-es remake-jétől nem voltunk elragadtatva, december elején megjelent a film lakossági forgalomba szánt DVD- és Blu-ray-kiadása, melyekről (főleg az utóbbi miatt) érdemes szót ejteni. Sajnos a DVD-s verzió nem sikerült túl erősre, egyrészt nincs rajta magyar 5.1-es hangsáv, másrészt az extrák terén sem vagyunk elkényeztetve, hiszen csak két kisfilmet és egy bakiparádét kapunk (igaz, azokat legalább magyar felirattal). Ennél sokkal érdekesebb a Blu-ray változat, ami rögtön két lemezzel landolt a boltok polcain. A kép- és hangminőség (magyar és angol egyaránt) itt már lenyűgöző, és az extrák tekintetében is kiemelkedő kiadással van dolgunk. Egyrészt van egy kép-a-képben funkció érdekes infókkal a teljes filmhez, audiokommentár Len Wisemannel, és találhatunk egy rendezői változatot plusz 15 percnyi cselekménnyel és alternatív befejezéssel – és ez még csak az első lemez. A második korongon további négy kisfilm és egy bakiparádé várja a rajongókat, és ha mindez még nem lenne elég, akkor jó, ha tudjátok, hogy minden extra (még az audiokommentár és a kép-a-képben funkció is) magyar felirattal van ellátva. Ha az Emlékmás filmként nem is, Blu-ray kiadás szempontjából abszolút az élmezőnybe sorolandó, hiszen végre egy olyan megjelenésről beszélhetünk, ami kihasználja a BR nyújtotta lehetőségeket, ráadásul teljes lokalizációval lett felvértezve. Megéri az érte kért 6000 forintot.

Végre egy minden elemében igényes Blu-ray kiadás, ráadásul minden extra magyar feliratos.

GURUMÉRLEG

Sajnos csak a BR változatról lehet ódákat zengeni, a DVD kiadás ismét elég szegényes lett.

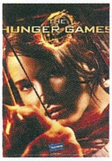
AZ ÉHEZŐK VIADALA

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 DVD
2 DVD
BLU-RAY + DVD

ÁRA
DVD: 3190 Ft
2 DVD: 3990 Ft
BR: 6990 Ft

MEGJELENÉS
december 3.



Az Alkonyat-mánia 2012-ben megkapta a lezárását, hiszen novemberben végre a mozikba került az utolsó film is, azonban már tavaly tavasszal megérkezett a trónkövetelő, Az éhezők viadala első részének képében. A könyvváltozatot külföldön majdnem akkora hisztéria övezi, mint az Alkonyatot, így nem csoda, hogy Katniss Everdeen kalandja is a vászonra költözött. A DVD és Bluray ráadásul december eleje óta hazánkban is megvásárolható. A kiadó biztosra ment, hiszen egyrészt kapható extrák nélküli egylemezes, továbbá egy kétlemezes DVD verzió, illetve van Blu-ray változat, ami mellé jár egy DVD is, az extrákkal – természetesen a tartalom mindkét dupla lemezes kiadáson megegyezik. Kép- és hangminőség szempontjából nem lehet panaszunk, utóbbinál még a magyar hangsávnál is az 5.1 a minimum. Maguk a bónusztartalmak érdekesek, főleg a rajongók számára, hiszen a második korongon egy nyolcrészes, közel kétórás dokumentumfilm mutatja be a film elkészültét, és emellett három kisfilm, egy interjú, és a mozi cselekményében is felbukkanó propagandafilm teljes verziója kapott itt helyet. Mindezen tartalmak ráadásul magyar felirattal lettek ellátva, így mindenki kiélvezheti a két korong nyújtotta előnyöket. Az éhezők viadala kétlemezes kiadása tehát korrekt csomag, igaz, a Blu-ray verzió indokolatlanul drága, főleg a bal oldalon található Emlékmás árnyékában.

A dupla lemezes kiadások bőséges extrákat kínálnak, ráadásul mindegyik magyar feliratos.

GURUMÉRLEG

A Blu-ray változatért igencsak sok a 7000 forint, pláne úgy, hogy a második lemez egy szimpla DVD.

RESIDENT EVIL 6?

VAJON TÉNYLEG VÉGE LESZ?

2012-ben elég sok ramaty film került a mozikba, s ezek egyike volt A kaptár: Megtorlás (Resident Evil: Retribution), a 2002-ben indult sorozat ötödik epizódja. Aki látta ezt a remekművet, az tudja, hogy ismét nyitott lezárást kaptunk, így nem meglepő, hogy a rendező Paul W. S. Anderson azt nyilatkozta, hogy lesz itt még hatodik rész is. Állítása szerint ez lesz a széria utolsó darabja, mivel viszont ilyesmit már hallottunk korábban is, mi egyáltalán nem vennénk rá mérget, hogy ez így is lesz.

ROZSOMÁK ISMÉT VISSZATÉR AZ X-MENBE

NEM CSAK EGY APRÓ CAMEO LESZ

2012 egyik legérdekesebb képregényfilmes híre az volt, hogy a 2014-es X-Men: Days of Future Pastben (az X-Men: Az elsők folytatása) Michael Fassbender és James McAvoy mellett fel fog tűnni Patrick Stewart és Ian McKellen is (ők voltak az eredeti X professzor és Magneto). Mostanra pedig már az is biztos, hogy Rozsomák is megjelenik a sztoriban, és nemcsak egy félperces poén erejéig, hanem fontosabb szerepe lesz a cselekményben. Mi kíváncsian várjuk a folytatást!

NEM LESZ KÜLÖN NICK FURY FILM

SAMUEL L. JACKSON ENNEK ELLENÉRE SEM FOG UNATKOZNI

Sokáig keringtek pletykák arról, hogy a Marvel szuperhősök filmjeiben rendre felbukkanó Nick Fury kapni fog egy külön filmet, de a stúdió végül elvetette a tervet. A háttérben felmerülő ötletek azonban nem mentek a kukába, hanem a felvetett történetszálak be fognak kerülni a második Amerika Kapitány filmbe, amiben az első részben „elhunyt" Bucky lesz a főellenfél. Nick Fury karaktere mellett fel fog még tűnni a Sólyom (The Falcon), és ismét szerepelni fog Scarlett Johansson, mint a Fekete Özvegy.

FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető a világ egyik legnagyobb közösségi portálján, a Facebookon is. Jelenleg már **több mint 17 600 olvasónk** követ minket, és ha te magad még nem vagy köztük, akkor érdemes lesz csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információ-morzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből; kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz! Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, egyszerűen megnyomni a Like (magyar verzióban Tetszik) gombot, és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

TERVEZZ PC GURUS PÓLÓT!

A PC Guru szerkesztőségében már régóta tervezzük, hogy készítünk egy hivatalos PC Gurus pólót, amit nem csak mi hordanánk, de bárki számára beszerezhető lenne a webshopunkon keresztül. A nagy tervezgetés közben jött az ötlet, hogy mi lenne, ha nem a saját ízlésünk szerint készítenénk grafikát a pólóra, hanem az olvasókra bíznánk ezt a feladatot.

Ezen gondolatmenet végén született meg a döntés: indítunk egy versenyt, amire bárki nevezhet a saját pályamunkájával, és a megmérettetés végén vagy a szerkesztőség tagjai választják ki a nyertest, vagy több szuper ötlet esetén az olvasókkal szavaztatjuk meg azt a grafikát, ami végül a hivatalos pólóra kerül.

MIT LEHET NYERNI EZEN A VERSENYEN?

A nyertes természetesen nem csak azt a dicsőséget nyeri el, hogy az ő munkája lesz a PC Guru hivatalos pólóján, de e mellé kapni fog egy pólót is (a választott méretben), illetve az alábbi extra nyereményeket:

- Egy éves PC Guru előfizetés
- PC-s Mass Effect 3 játékszoftver
- 2013-as PC Guru asztali naptár

PONTOSAN MI IS A FELADAT?

Szeretnénk egy hivatalos PC Gurus pólót, fekete színben, aminek a mellkasi részén látható valamilyen grafika, benne a PC Guru logóval. Komoly megkötés nincs, tehát a végeredmény lehet bármilyen nonfiguratív grafika (mi ennek örülnénk a legjobban), esetleg játékos téma (Space Invaders, Minecraft, Mario stb.), a lényeg, hogy valamilyen módon kapcsolódjon a játékvilághoz, és szerepeljen benne a logónk – ez utóbbit többféle méretben és formátumban megtaláljátok a DVD-mellékletünk EXTRA könyvtárában.

A legfontosabb tudnivalók:

- a póló fekete lesz, tehát a dizájn ehhez igazodjon;
- a grafikában mindenképpen szerepelnie kell a PC Guru logónak, de a keretek színét kedvetekre változtathatjátok, vagy akár el is hagyhatjátok a keretet;
- a grafika a póló mellkasi részére fog kerülni, ezt vegyétek figyelembe;
- a formátum tekintetében a vektoros grafikák lennének a legjobbak, de elfogadunk .psd- és képfájlokat is, ez esetben azt kérjük, hogy a beküldött pályamunkák minimum 3000 pixel szélesek legyenek.

SZERETNÉK NEVEZNI, MIT KELL TENNEM?

Először is keresd meg a DVD-mellékletünk EXTRA mappájában található, a grafikához elengedhetetlen PC Guru logót, aztán készíts egy olyan látványos pólódizájnt, amivel lenyűgözöd a PC Guru szerkesztőségét. Ha kész vagy, akkor a végeredményt (vagy egy linket, ahonnan le tudjuk tölteni) **2013. január 31**-ig küldd el nekünk a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre.

GURUSOK A STEAMEN!

Fenn vagy a Steamen és szeretnéd, ha a PC Guru szerkesztői is ott lennének a barátlistádon? Ha a válasz igen, akkor nem kell mást tenned, mint beírni az alábbi linkeket a böngésződbe, vagy az okostelefonoddal/tableteddel beolvasni a lenti QR-kódokat, és bejelölni barátnak a srácokat.

Link Bate profiljához: http://bit.ly/steam_bate

Link Chris profiljához: http://bit.ly/steam_chris

PC GURU A YOUTUBE-ON!

A Guru-veteránoknak valószínűleg nem újdonság, de talán akad olyan olvasónk, aki nem tudja, hogy a PC Guru jelen van a világ legnagyobb videomegosztó oldalán, a YouTube-on is. A Gurunak két hivatalos csatornája is van, az egyikre a régebbi videotesztjeinket töltjük fel, így azok bármikor könnyedén visszakereshetők és megtekinthetők, a másikra pedig előzetesek, bemutatók, és egyéb videojátékos anyagok kerülnek fel. A YouTube-os regisztrációt követően mindkét csatornára érdemes feliratkozni, így biztos, hogy soha nem maradtok le egyetlen általunk feltöltött videóról sem.

PC Guru Magazin youtube.com/pcguruonline

PC Guru Extra youtube.com/pcguruextra

Ha már úgyis a YouTube-on jártok, akkor feltétlenül nézzétek meg a Minecraft LEGO-ról készült videónkat! Itt a gyorslink hozzá: **http://bit.ly/lego_minecraft**

Nemcsak a Facebookon találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter-csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod a www.twitter.com weboldalon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin címen, és egyszerűen rákattintani a „Follow" gombra.

PC GURU LIVE videotesztek

Ahogy megszokhattuk, december végére kicsit lelassult a játékipar dömpere. A nagyobb címek már mind a boltokban pihennek, így hát alig-alig maradt olyan játék, amiről videotesztet tudtunk forgatni. Azért persze igyekeztünk, hiszen most is négy nagyszerű darab várja a nagyérdeműt, melyek közül külön figyelmetekbe ajánljuk majdnem rekord-hosszúságú, több mint 20 perces Far Cry 3 videónkat, amelyben Bate és Chris alaposan kivesézi a tavalyi év egyik legnagyobb durranását.

PC GURU LIVE trailerek

Bár sokan közületek valószínűleg már csak YouTube-on vagy más videomegosztó portálokon keresztül néztek videókat, azért mi is összeállítottunk egy kisebb pakkot a DVD-lemezünkre, a közeljövőben megjelenő játékok előzeteseit pakolva fel. Így került rá a korongunkra a Bioshock Infinite első öt percét bemutató videó, pár látványos jelenet a Sniper: Ghost Warrior 2-ből, vagy az idei év egyik legígéretesebb PlayStation 3 játéka, a Beyond: Two Souls bemutatói.

TURKÁLÓ driverek, képnézegető

Barátságos méretű teljes játékunk miatt újra lehetőségünk adódott feltölteni a DVD-mellékletünkön található Turkáló könyvtárunkat, ahová a legszükségesebb programokat gyűjtöttük össze. Új videokártya-driverek, ingyenes képnézegető programok, médialejátszók, CD/DVD-író szoftverek, és vírusirtók lapulnak ott, melyeket akkor is érdemes lehet végigböngészni, ha már úgy érzed, semmi újat nem mutathatunk neked a témában. Ki tudja, talán akad ott egy olyan progi, ami jobb, mint amit épp használsz, és ráadásul még ingyen is van.

PC GURU EXTRA pólópályázat

Kreatívnak tartod magad? És mit szólnál egy éves PC Guru előfizetéshez, plusz további nyereményekhez? Nos, most itt a lehetőség, hogy bebizonyítsd, milyen jól forgatod az ecsetet: tervezz nekünk PC Guru-s pólót, és nyerj vele egy ajándékcsomagot, ami az éves előfizetés mellett tartalmazni fog egy általad tervezett pólót, egy PC-s Mass Effect 3-at, és egy 2013-as asztali naptárat is! A tervezéshez szükséges logónkat megtaláljátok a DVD-melléklet Extra könyvtárában, további információkért pedig látogassatok el a http://bit.ly/pcguru _ polo címre.

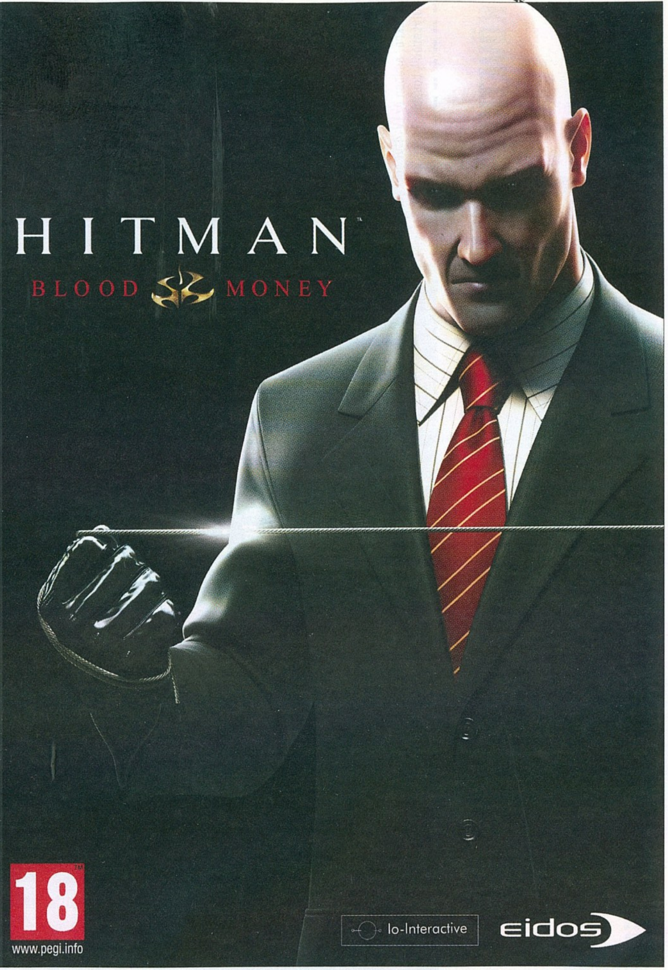
VIDEOTESZTEK A DVD-N

Battlefield 3: Aftermath • DmC: Devil May Cry • Far Cry 3 • Hitman: Absolution

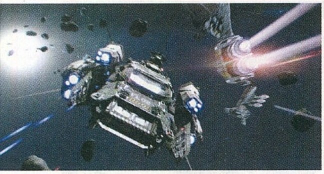
pcguru DVD

HITMAN: BLOOD MONEY

2013/01



ÍZELÍTŐ Következő számunk tartalmából

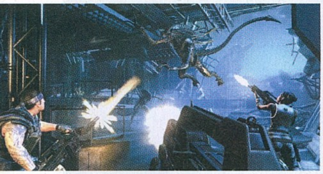


Star Citizen

ELŐZETES A mai játékosok számára talán már semmit nem mond Chris Roberts neve, pedig a kilencvenes években meg sem lehetett mozdulni úgy, hogy ne lett volna a közelben egy Wing Commander-rajongó. A sorozat ugyan már 1996 óta pihen, de készül a szellemi örököse, ami a CryEngine 3-mal hivatott életre kelteni minden idők leglátványosabb űrhajós játékát.

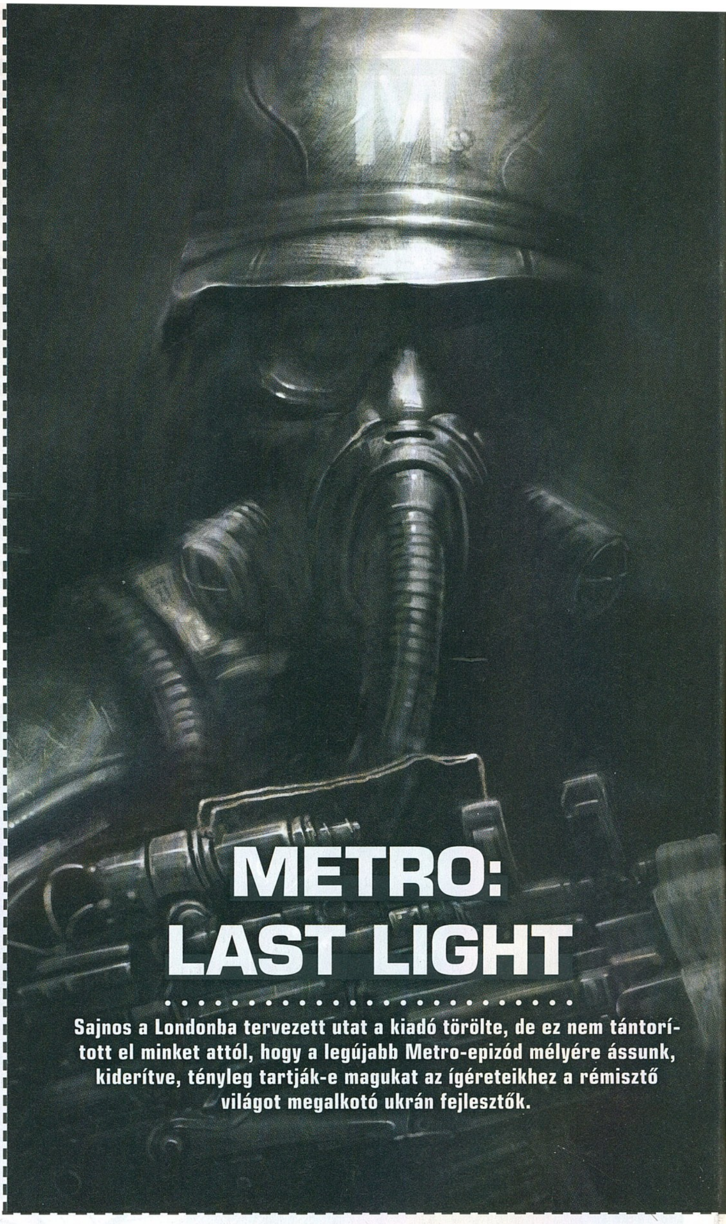
DLC-körkép

TESZT Általában ínséges időkben szoktunk DLC-teszteket közölni, de mostanra már annyira sok minőségi kiegészítő torlódott fel, hogy egyszerűen nem tehetjük meg, hogy ne írjunk róluk. Úgyhogy februárban végigfutunk az elmúlt hónapok legjobb bővítményein, megnézve, sikeresen tolták-e ki a fejlesztők a játékok szavatosságát!



Aliens: Colonial Marines

TESZT Amennyiben a szerencse, a hazai forgalmazó, illetve a Gearbox is úgy akarja, februárban remélhetőleg végre be tudjuk mutatni, hogy megérte-e fél évtizednél is többet várni a legújabb Aliens játékra, amiben az LV-426 története folytatódik tovább. Szigorúan felnőtteknek!



METRO: LAST LIGHT

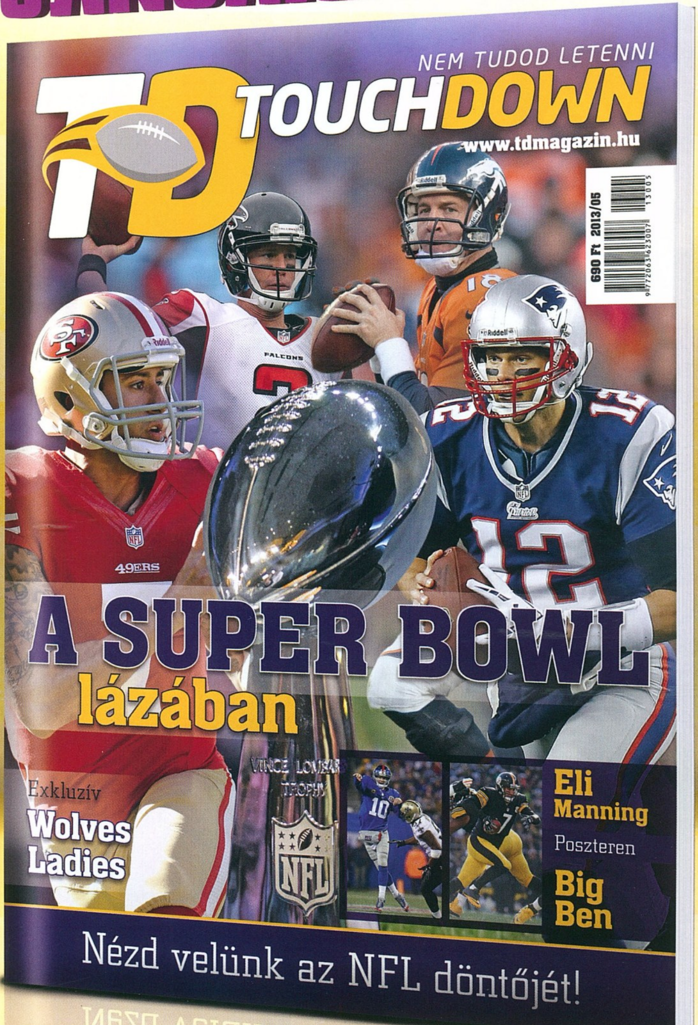
Sajnos a Londonba tervezett utat a kiadó törölte, de ez nem tántorított el minket attól, hogy a legújabb Metro-epizód mélyére ássunk, kiderítve, tényleg tartják-e magukat az ígéreteikhez a rémisztő világot megalkotó ukrán fejlesztők.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

FEBRUÁR 14-ÉN

JELENIK MEG!

MEGJELENT A TOUCHDOWN MAGAZIN JANUÁRI SZÁMA!



Keresd az újságárusoknál!

MINDEN MAGAZIN MELLE 2790 FT ERTEKU KOD A DRAKE KNIGHT CIMU JATEKHOZ!

PC GURU

M SZÁG LEGOLVASOTTABB

1995 Ft 2013. 01.

6 OLDALON

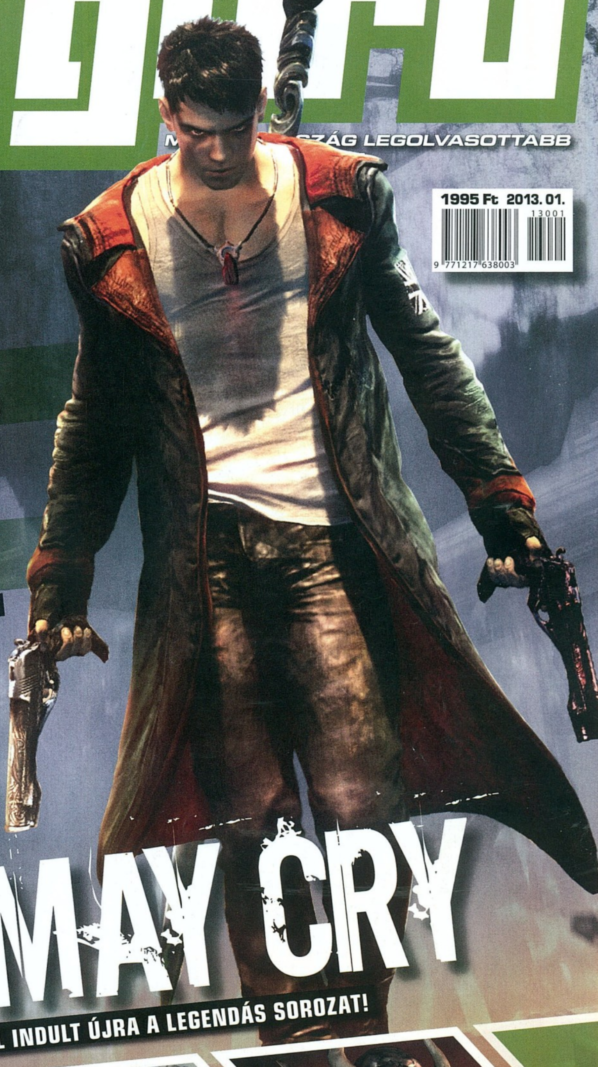
100 JÁTÉK 2013-RA

MI MÁR TUDJUK, HOGY MIVEL JÁTSZOL IDÉN!

4 OLDALAS ELŐZETES

BIOSHOCK INFINITE

VÁROS A FELHŐK FELETT, REJTÉLYEK, STEAMPUNK, IDŐUTAZÁS

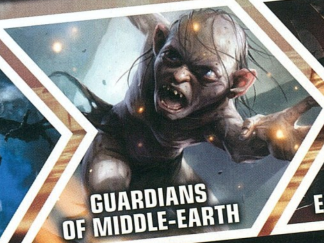


DMC: DEVIL MAY CRY

4 OLDALAS TESZT

ÚJ FEJLESZTŐKKEL INDULT ÚJRA A LEGENDÁS SOROZAT!

ÖSSZESEN 37 JÁTÉK



» 4 VIDEOTESZT » 8 ELŐZETES » 26 TESZT » VÍRUSIRTÓ